KOSMOKSEN KOVIN KONSOLIPELILEHTI

NYT TUPLAST
ARVOSTELUJA

SUPER POWER

#12 • Joulukuu 20
€ 4,88 • 29

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • X-BOX

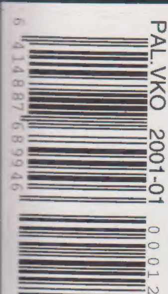
PlayStation2
Koko kansan konsoli

Tekken Tag Tournament
Lunastaako Namco lupauksensa

Driver 2
Matkalla Havannassa

SSX
PS2:n ässä

Shenmue
Segan ja Dreamcastin mestariteos – Legenda jo nyt!



ARVOSTELUISSA mm: ESPN International Track & Field • Fantavision • Gradius III & IV • International Super Star Soccer • NHL 2001 • Orphen: Scion of Sorcery • Silent Scope • Ridge Racer V • Digimon World • F1 Championship Season 2000 • Medal of Honor: Underground • Mike Tyson Boxing • MTV Skateboarding • Speedball 2100 • Spider-Man • Tenchu 2: Birth of The Stealth Assassins • Tony Hawk's Pro Skater 2 • Jet Set Radio • Le Mans 24 Hours • Metropolis Street Racer •

ENNAKOT: Daytona USA • Mario Tennis • Indiana Jones and The Infernal Machine

LUPAUKSIA

"Se on niin voimakas että kykenee ohjaamaan ydinohjusta." "Se on niin realistinen, ettei mikään peli yllä samaan." Lupauksia. Markkinointihumua. Lukemattomia tarkasti muotoiltuja puheita ja tiedotteita. Nyt tuo kaikki on ohi. Vihdoinkin on mahdollista saada omakohtaista tietoa uusista, paljon mainostetuista nimikkeistä. On aika ottaa selville, olemmeko todistamassa valtavan kuplan räjähtämistä vai onko meillä käsissämme jotakin, mikä mullistaa kaiken sen, minkä olemme tähän asti uskoneet olevan pysyvää.

Tässä numerossamme syvennymme kahteen paljon mainostettuun ja kohuttuun tuotteeseen joita konsolipelaajat kautta maailman ovat odottaneet ristiriitaisin tuntein. Ensimmäisenä suurennuslasin alle joutuu Sonyn PlayStation2, markkinoita hallitsevan konsolin manttelinperijä. DVD-asemalla varustetun superkonsolin teho hipoo taivaita, mutta tuolla taivaalla saattaa lymyillä muutama pilvikin. Arvostelijamme ottivat selvää Sonyn historiasta, konsolin tehoista ja yhdessä sen kanssa julkaistuista peleistä. Reportaasin löydät sivulta 10.

Toinen makupala on Segan hartaasti odotettu *Shenmue*. Tämä peli on askel yhä realistisempaan suuntaan, elämys joka todella on pitkän odotuksen arvoinen. Toimituksemme jäsenet ovat harvoin olleet mistään asiasta yhtä yksimielisiä kuin nyt – *Shenmue* ansaitsee paikkansa kaikkien aikojen merkityksekkäimpien pelien joukossa.

Nämä ruusut eivät kuitenkaan ole täysin piikittömiä. Sekä Sonyn että Segan valttikorteilla on nurja puolensa – Sonyn uuden konsolin ensimmäiset pelit eivät ehkä ole aivan niin hyviä kuin mitä todelliselta superkonsolilta olisi saattanut odottaa. Sega puolestaan on kunnostautunut jossain määrin väärän mainonnan saralla – *Shenmuen* mainoksissa on käytetty vasta pelin valmisteilla olevissa jatko-osissa ilmaantuvia osioita. Tästä huolimatta ei kannata masentua, sillä nurjat puolet jäävät positiivisten puolten murskaavan enemmistön varjoon. Sekä PlayStation2 että *Shenmue* ovat vasta aloittaneet taipaleensa, ja vain aika näyttää, miten kilpakumppanien käy. Molemmilla on aseet voittoon ja molemmat ovat valmiit käyttämään niitä.

Koska nyt on joulukuu ja painotumme tässä numerossa hartaasti toivottujen nimikkeiden arvosteluun, oli paikallaan antaa lukijoillemme yhtä toivottu joululahja. Taannoisessa lukijakyselyssä valtaosa teistä toivoi lehteemme lisää peliarvosteluita. Niinpä tuplasimme arvostelujemme määrän joulun kunniaksi. Olkaa hyvä – te olette todella ansainneet lahjanne!

Hyvää joulua!



VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus), 278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Jani Kemppinen

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319

10

PLAYSTATION2



24

SHENMUE

SUPER POWER 12 / 00

SISÄLLYS


10 DAYTONA USA


10 MARIO TENNIS


11 INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


11 TWISTED METAL: BLACK


11 SKY GUNNER


28 TEKKEN TAG TOURNAMENT


30 RIDGE RACER V

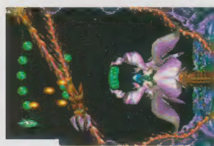

32 DRIVER 2


34 SSX


36 METROPOLIS STREET RACER


38 TONY HAWK'S PRO SKATER 2


40 NHL 2001


45 GRADIUS III & IV


46 JET SET RADIO


48 MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND


53 DIGIMON WORLD


54 MIKE TYSON BOXING


56 SPIDER-MAN



61 SILENT SCOPE


62 SPEEDBALL 2100


63 MTV SKATEBOARDING

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on
Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi

Joulu on taas ja SuPolaisilla iloinen mieli. Toisaalta kelläpä ei olisi näin ennen lomia juuri kun on saanut taas yhden uuden pläjäyksen uunista ulos. Uusi vuosi ja uudet kujeet ovat jo mielessä mutta luetaanpa niitä miettiessä pari mielenkiintoista kirjettä, joita Kaija, tuo ovela alati liikkeessä oleva lentävä kasa höyheniä ja ihraa valikoi tällä kertaa poikkeuksellisen pitkään. Se ilmeisesti luulee, että palkaksi maksamamme laivakorppujen määrä on suoraan verrannollinen lentotuntien määrään. Täytyypä rukata sopimusta...

Oi mahtava SuPo!

Minulla olisi vähän asiaa teille korkeammille olennoille! Kauanko te pelaatte päivässä?

1. Voisitteko tehdä meille kurjille pelaajille läpipeluuoppaan *Final Fantasy IX:stä?*
2. Paljonko aikaa Topilta meni *Final Fantasy VIII:n* selvittämiseen? (itselläni kolmannella kerralla 51 tuntia 57 min)
3. Entäs seiskan?
4. Mikä on suosikki teletappinne? Entäs Topin suosikki? (minun on Pai)
5. Mitä te pelkäätte?
6. Kuka sinä olet?

T: Vihtavuoren 7c luokan SuPon uskollinen lukija

PS. Tehkää sellainen kilpailu, mitä jannethekingi ehdotti (SuPo 10/00)!. Niin ja se vielä että minulla on yksi sellainen ärsyttävä kaveri joka väittää että te olette surkeita! Mutta tiedän sen pas**n olevan väärässä, sillä te olette maailman parhaita!

No, ahkerimmat (Huom! Eivät kuitenkaan työssään) saattavat pelaavat jopa koko päivän, keskimäärin varmaan tuollaiset kaksi tuntia päivässä.

1. Voisimme, mutta koska nykyään netistä löytyy suhteellisen helposti kaikenlaisia koodeja ja läpipeluuoppaita eri peleihin, me keskitymme mieluummin uutisiin ja arvosteluihin.
2. Kauemmin...
3. Vielä kauemmin...
4. Laalaa tietysti, tai ainakin siltä joskus tuntuu kun kuulee sitä hoettavan eri puolilla toimitusta. Kysehän voi olla myös toimituksen kuoron yhteislauluharjoituksista, toisaalta, eihän meillä edes ole kuoroa, merkillistä... Kysyttyäni asiaa Topilta, hän sanoi pitävänsä tasapuolisesti kaikista ja hipsutti koppiinsa.
5. Taivaalta tippuvia keilapalloja.
6. Eräs setäni veljenpojista.

PS. Kiitos kiitos, kerro se myös sille passelille kaverillesi.

SUPO



Animea suvereenisti piirtävä Senja Heikkinen lähetti meille kaksi komeaa taideteostaan.

Moi Super-Peli Gurut!

1. Pliis! Panisitteko seuraavaan julisteeseen: eteen Pokémon yhden voimalla ja taakse Pokémon The First Movie – Mew vs. Mewtwo elokuvat?
2. Entä jonkinlainen kalenteri lehteen?

T: Sam-x-x-x

1. Filmirullia voi olla hieman vaikea sovittaa julisteeseen mutta ainahan voimme yrittää...
2. Mahdollisesti.

SUPO

Hei!

1. Mikä PS:n Discworld –peleistä on paras?
2. Onko niitä tulossa lisää lähiaikoina?
3. Mikä on pelottavin PS-peli?
4. Entä hulluin?

Ritkuli

1. Ykkönen oli ainakin ilmestyessään ihan kohtuullinen, kakkosta en ole edes pahemin koettanut.
2. Ei siltä näytä.
3. Kun *Resident Evil* ja *Alien Trilogy* joskus aikakausia sitten ilmestyivät, pidin niitä jostain syystä todella pelottavina. Nykyään sitä on kai niin tottunut kaikenlaisiin peleihin, ettei mikään enää oikeastaan pelota.
4. Pidän edelleen *Bishi Bashia* jokseenkin erikoisena pelinä. Siinä on niin järjettömiä pikku pelejä.

SUPO

PS. Huomasimme kyllä, että olit lähettänyt kolme eri korttia kysymyksineen.

Moi!

1. Se on vain hyvä asia, kun *Soul Calibur* käännettiin vain DC:lle, PSX:llä on muutenkin niin v....n paljon pelejä. Kun PSX:lle tulee jossakin ajassa 10 peliä, niin DC:lle tulee vain 3, eli hiukan ärsyttää kun PlayStationia suositaan, Dreamcast-fani kun olen!
2. Koska *Grandia II* tulee myyntiin?
3. Moneenko polygoniin sekunnissa Dreamcastin tehot riittävät? Luin jostakin, että 3 miljoonaa, pitääkö paikkansa?
4. Pystyykö PS2 20 miljoonaan polygoniin sekunnissa?
5. Onko aivan tarkkaa tietoa moneenki polygoniin Gamecube pystyy?
6. Kuinka kauan *Shenmuessa* kestää yksi yö? Täytyykö silloin nukkua välttämättä?
7. Koska Game Boy Advance tulee myyntiin Suomessa ja paljonko se tulee maksamaan?
8. Toivoisin, että varaisitte enemmän sivuja Postia- ja Kysymyksiä ja Vastauksia –palstoille, jotta enemmän kirjeitä voisi julkaista. Uskon, että monia lukijoita harmittaa se kun on lähettänyt kysymyksiä toimitukselle, eikä saakaan niihin vastauksia.
9. Arvostelkaa pelit *Castlevania Resurrection, Grandia 2, Buffy The Vampire Slayer* ja *Shenmue* heti kun ne ilmestyvät.
10. Kuinka monta tuntia *Ecco The Dolphinin* läpipeluun pitäisi kestää? Olen itse päässyt kenttään 9/34, ja siihen on mennyt n. 40 tuntia

Kiitos lehdestä, joka on Suomen paras! Kuukauden kohokohta on se kun SuPo tipahtaa postiluukusta!

T: Pelaaminen on elämäni

1. Jep, mutta täytyy ottaa huomioon, että niistä 10:stä pleikkarille julkaistusta pelistä hyviä on

yleensä enintään 3.
2. Toivotaan, että vielä tänä vuonna.
3. Näin väitetään. Sega sanoo ovelasti, että yli kolme miljoonaa polygonia sekunnissa.
4. Sonyn mukaan kyllä, ja vähän ylikin.
5. Ei aivan tarkkaa, vielä.
6. Riippuu siitä, mikä lasketaan yöksi. Yötä ei ole pakko viettää nukkuen. Joitain tehtäviäkin saa tehtyä vain öiseen aikaan joten joskus täytyy vain unohtaa koisailu ja lähteä baanalle!
7. Emme lähde veikkailemaan sen lopullista hintaa tässä vaiheessa. Toivoaksemme hyvän matkaa alle tonnin.
8. Yritämme, mutta toisaalta monissa kirjeissä halutaan vastauksia melkein samoihin kysymyksiin, joten koetamme valita ns. parhaat päältä.
9. Totta maar. *Shenmuen* osalta toiveesi käy toteen tässä numerossa.
10. Kauan, koska aina välillä täytyy jäädä ihastelemaan upeata grafiikkaa ja hyvin mallinnettuja vedenalaismaisemia.

SUPO

PS. Sori, että jouduimme hieman karsimaan hehtaarikirjeesi kysymyksiä.

Moi SuPo!

1. Hyvät toimittajat, pliiiis, julkaiskaa jo se ryhmäkuvanne! Monet niin hartaasti toivovat sitä. Veikko on tosi rohkea, toivottavasti te muut seuraisitte hänen esimerkkiä. Jos ette julkaise kuvaanne, lopetan lehtenne tilauksen enkä enää tykkää teistä! Muuten olen lehtenne innokas lukija ja olisi niin kiva nähdä minkä näköisiä olette.
2. Mitä mieltä te toimittajat olette siitä, kun 18-vuotias tyttö kerää Pokémon kortteja? Eräs vanhempi ihminen on sitä mieltä että se on muka lapsellista! Hän kuvittelee, että Pokémonit on tarkoitettu vain alle kouluikäisille. Minusta ainakin kuka tahansa saa olla Pokémonfani, ikään katsomatta. Ainakin Japanissa kaikki nuoret tykkäävät Pokémoneista. Ottakaa kantaa! Olisi mukava kuulla myös mielipide teiltä lukijoilta. Eli, mitä mieltä olette ihmisestä, jonka mielestä Pokémonit on tarkoitettu vain alle kouluikäisille ja yli 10-vuotiaat Poké-fanit ovat lapsellisia!
3. Sitten kun DC:n internet-yhteys toimii Suomessa (jos toimii), niin mistä niitä puhelinpistokkeita saa ja kuuluuko siihen joku internet-cd? Lähetetäänkö ne automaattisesti DC-pelaajille?
4. Mikä se PlayStation-emulaattori oikein on? Jäi vähän epäselväksi. Onko se joku lisälaite, jonka avulla Dreamcastilla voi pelata PS-pelejä?
5. Se oli tosi hauskasti sanottu, että "Topille on kasvanut ylimääräinen peukalo vaikeimpia pelejä varten". Kyllä teiltä ainakin huumorintajua löytyy!

T: Fitz

PS. Mitä musiikkia te muut kuuntelette? Minun suosikkeihin ainakin kuuluvat Darude, Bomfunk MC's ja EIFFEL 65.

1. Kyllähän me muutkin kuvamme joskus julkaisemme, jahka toimituksen peikot hieman siistivät itseään ja irtautuvat pelikoneistaan. Pelkäämme vain sitä, että sinä et enää ole lukijamme kuvien julkaisun jälkeen.
2. Kaikkien on saatava kerätä jotain, ehdottomasti! Se tunne, kun löytää kokoelmasta puuttuvan kortin/lehden tms. on sanoinkuvaamaton! Itse olen keskittynyt sarjakuvien, laskukoneiden, vanhojen tietokoneiden, pelien ja mm. oluttuoppien keräilyyn. Kerää siis meidän puolestamme mitä vain ikinä haluat ihan rauhassa vaikka ymmärtämättömät ystäväsi sanoisivat mitä. Saat ainakin meiltä täyden tuen ja kannustuksen harrastuksellesi!
3. Kun yhteys lopulta toimii, et varmaan voi olla huomaamatta liikkeitä, mistä laitteita ja oheismateriaalia saa. Automaattisesti et kaiketi tarvikkeita saa, ainakaan jos et ole niitä ennakkotilannut tai rekisteröitynyt mihinkään palveluun, joka niitä toimittaisi.
4. Bleem on cd:llä tuleva ohjelma, joka asettaa itsensä Dreamcastisi muistiin jonka jälkeen kun otat sen koneesta pois, voit pelata PlayStationin pelejä . Tosin ihan kaikki pelit eivät toimi täydellisesti Bleemin avulla. Listoja yhteensopivista peleistä on julkaistu ainakin netissä. Asiantuntevat kauppiaat varmaan osaavat antaa lisäinformaatiota asiasta.
5. Kiitos vain. Jutussa jäi muuten vielä mainitsematta Tanelin extraräpylät ja Veikon apukorvat.

PS. Mm. Boredomsia, Bomfunk MC'sia, Eppuja, Aquaa, HIMiä, Motörheadia ja Kylietä (of course) eli siis riippuu vähän kuka on kyseessä. Kaikkea löytyy, laidasta laitaan.

SUPO

Arvoisat Super Woimailijat...

Marraskuun 12. päivä, yö

Kyhjötän yksinäni hiljaisessa poliisiaseman toimistossa. Ulkoa ei kuulu muuta kuin tuulen ulvontaa ja välillä epämääräinen, onneton kirkaisu.
Viime kerrasta onkin ollut pitkä aika. Elävät kuolleet jatkavat voittomarssiaan, eikä tästä kirotusta maanpäällisestä helvetistä tunnu olevan minkäänlaista pakotietä. Naputtelen yhdellä kädellä tietokoneella kirjettä Super Powerin toimitukselle, kiristäen aina välillä kiristyssidettä, ja puristaen uskollista Remingtoniani rystyset valkoisina, valmiina posauttamaan epäkuolleiden aivot pellolle. Kaikki, mitä voin tehdä, on jälleen kerran antaa henkeni noiden mystisten Super Woimailijoiden käsiin ja toivoa, että he suuressa armossaan vastaisivat tähän kirjeeseen...
Olen jo pitkään ajatellut hankkivani uuden konsolin, mutta en tiedä kumpi olisi parempi valinta; Pleikkari 2 vai Dreamcast. Olen vannoutunut Resident Evil-fani ja mielenkiintoni Dreamcastia kohtaan heräsi kun pelasin Code: Veronicaa. Joten, kysymys kuuluu:



1. Onko Capcomilla minkäänlaisia suunnitelmia kääntää *Code: Veronicaa* PS2:lle?
2. Kumpi teidän mielestänne olisi parempi valinta, PS2 vai Dreamcast, jos sattuu jumaloimaan RE-pelejä? Kiitoksia jo etukäteen. Toivon, että vastaisitte tähän kirjeeseen.

Kunnioittaen,
Veronica Windfield

Vai niin, tulipa tuosta mieleen eräs kerta kun...

...olin hakemassa kahvia alakerran PANNUhuoneesta (kuinkas muuten). Koko raastavan matkan alas rappusia pohjakerroksen luolastoihin minulla oli tämä omituinen tunne; ihan kuin joku seuraisi liikkeitäni. Kahvinhimoiset, lähinnä zombeja muistuttavat toimittajakollegathan ne siellä olivat ihan samoilla asioilla kuin minäkin. Alkoi verinen kamppailu viimeisistä kahvitipoista ja taisipa siinä tuoksinassa kahvilusikkakin hukkua. Harmillista, nyt en voisi sekoittaa sokeria, ajattelin. Silmiään pullistelevat työkaverini onnekseni huomasivat tipahtaneen kahvilusikkani ja alkoivat kamppailun sen herruudesta. Sain napattua viimeiset tipat pannusta ja juoksin pikapikaa ylös hommiin. Mitähän seuraavaksi, ajattelin itsekseni, kun...

1. Eipä näyttäisi olevan ihan heti suunnitelmissa.
2. Vastaamme niin kuin yleensäkin, että: Jos mahdollista, osta molemmat. Dreamcastille tietääksemme on tulossa RE:n jatko-osa ensi vuonna, joten tämä varmaankin varmistaa valintaasi.

SUPO

ENNAKOT

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **AMUSEMENT VISION**

Daytona USA

***Sega Rally* ja *Daytona USA* olivat Segan kaikkien aikojen parhaita racing-pelien genreen kuuluneita kolikkopelejä. Valitettavasti ne eivät saaneet koskaan arvoisiaan konsolikäännöksiä. Sega oikaisee tämän epäkohdan julkaisemalla Daytona USA:n uskomattoman Dreamcast-käännöksen.**

Arcade-systeemi Model 2:voimaa esitelläkseen Sega määräsi kokeneimman työryhmänsä eli AM2:n kehittämään *Daytona USA:ta.* Tuolloin elettiin vuotta 1994. Kahta Saturn-käännöstä ja yhtä kolikkopelinä ilmestynyttä jatko-osaa myöhemmin Sega ei edelleenkään ollut onnistunut pääsemään edes lähelle originaalipelin tunnelmaa. Nyt pelin tuottaja Toshihiro Nagoshi on ottanut ohjat omiin käsiinsä. Hänen johtamansa Amusement Visionin on määrä luoda alan ennätykset lyövä Dreamcast-käännös kovat vaatimukset asettaneesta originaalipelistä.

Daytona USA:n Dreamcast-versio on paljon muutakin kuin originaalipelin onnistunut käännös. Pelin kontrolli ja kolme klassikkorataa (Triple Seven Speedway, Seaside Street Galaxy ja Dinosaur Canyon) ovat ensimmäisen pelin perintöä. Saturnin Championship Circuitista on lainattu Desert City ja National Park Speedway, mutta Amusement Vision on myös suunnitellut kolme täysin uutta kenttää. Yhtiö suunnittelee myös kääntävänsä *Daytona USA 2: Battle on the Edgen* kolikkopeliversion kentistä ainakin yhden tulevaa Dreamcast-versiota varten.

Koska kolikkopelien voima piili siinä, että niiden avulla saattoi kilpailla jopa kuutta elävää vastustajaa vastaan, Amusement Vision varustaa *Daytona USA:n* Internet-mahdollisuudella. Dreamarenan puitteissa kaikkiaan 8 pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan. Mikäli pelaajalla ei ole mahdollisuutta Internet-yhteyteen, on toki mahdollista pelata kaveriaan vastaan jaetun näytön avulla. Kuulostaa maukkaalta!



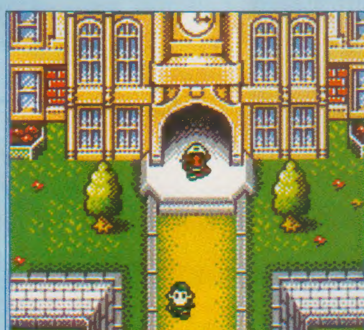


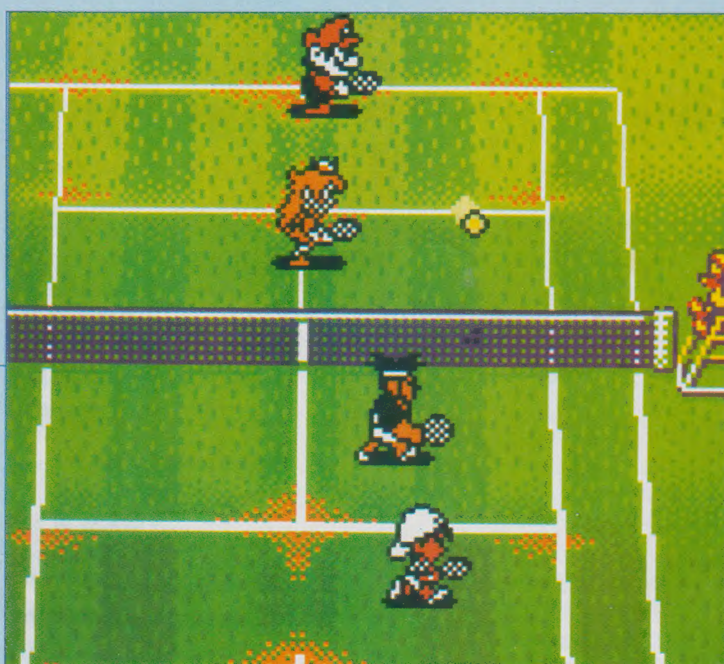












PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **CAMELOT**

Mario Tennis

Häipykää kentältä, Sampras, Hingis, Norman ja muut! Nyt kentälle saapuvat todelliset starat – Mario, Luigi, Peach ja joukko muita tunnettuja Nintendo-hahmoja. Kyseessä on Game Boy Colorin *Mario Tennis* -käännös.

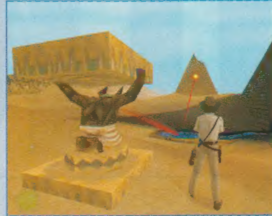
Mario Tenniksen Nintendo 64-käännös ei ole ehtinyt vielä edes laimeta kun yhtiö jo lanseeraa markkinoille pelin GBC –version. Nintendo on onnistunut kääntämään 3D –kentät klassiseen 2D –formaattiin sopiviksi. Camelot on tehnyt huolellista työtä: *Mario Golfin* tapaan joka kentän lopussa pelaaja pääsee minipeliin, jossa on mahdollista mm. hioa tekniikoita. Tarjolla on myös pieni RPG, jossa pelaaja voi luoda oman tennistähtensä. Golfpelin tavoin hahmoa voi siirrellä pelin eri versioiden välillä Transfer Pakin avulla.

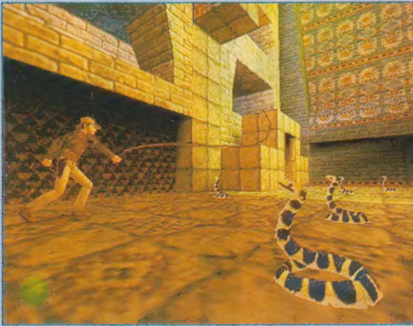
Jos pelaaja väsyy ottelemaan Yoshia vastaan, on myös aina mahdollista haastaa kaveri tiukkaan tennismatsiin linkkikaapelin avulla.

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **FACTOR 5/LUCASARTS**

Indiana Jones and the Infernal Machine









Lara Croftin miespuolinen vastine on jälleen vauhdissa PC-käännös *Indiana Jones and the Infernal Machinessa.* Luvassa on jälleen kerran eppisiin mittasuhteisiin kurkottava seikkailu, joka tarjoaa tuhdin pläjäyksen aseita, vihollisia ja jännittäviä kenttiä. Mainittakoon, että mukana on myös Indyn erityisesti inhoamia käärmeitä...

Indiana Jones -leffoissa erinäiset yllättävät ja epämiellyttävät efektit saavat katsojan hätkähtämään säikähdyksestä. Sadistiset ansat, iljettävät tuholaiset ja aikaisempien, epäonnisten seikkailijoiden mätänevät ruumiit varastavat monesti shown varsinaiselta juonelta. Tämä ei kuitenkaan välttämättä tarkoita mitään pahaa, sillä Indiana Jones-elokuvat ovat hyvinkin nautittavaa ja vauhdikasta katsottavaa. Toivon mukaan samanlainen "vuoristoratafiilis" huokuu myös Indyn tähdittämästä 3D-pelistä. Factor 5 ja LucasArts ovat nimittäin iskeneet todella rivakan summan rahaa tiskiin luodakseen pelin, joka välittää Indy-elokuvien ainutlaatuisen seikkailuhengen pelaajalleen. Eksoottiset peliympäristöt, hengenvaaralliset tehtävät ja tunnettu sankari ovat heidän vahvimmat valttinsa tässä tehtävässä. Itse Indy voi juosta, ryömiä, kiikkua liaaneissa ja kiivetä. Toisin sanoen vaikuttaa siltä, että *Tomb Raiderin* perään mankuneille Nintendo 64-käyttäjille on pian tarjolla tervetullut vaihtoehto.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **INCOGNITO STUDIOS**

Twisted Metal: Black

***Twisted Metal* -sarjan viides osa perustuu edeltäjiensä tavoin ajoneuvoin käytäville taisteluille.**





Muutaman vuoden tauon jälkeen sarjan uusin osa julkaistaan luonnollisesti PlayStation2:lle.

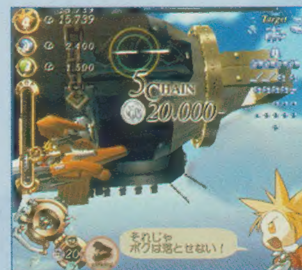
Twisted Metal: Blackin ohjelmoinnista vastaava työryhmä on luonut myös sarjan kaksi aikaisempaa osaa Single Tracnimen alla. Sarjan viidenteen osaan ryhmä on hakenut inspiraatioita mm. *Sevenin* ja *Jacobin Tikapuiden* kaltaisista elokuvista.

Pelissä on 14 erilaista ajoneuvoa, joita voi muunnella eri tavoin. Ajoneuvot on varustettu asein, ja aseistukselle todella löytyy käyttöä kahdeksassa synkässä kentässä. Jotta peli olisi realistinen on siihen liitetty eri alueiden väestöä, mahdollisuus erilaisten esineiden tutkiskeluun ja käyttöön sekä ilmeisesti hyvinkin onnistuneet sääefektit. Incognito Studios lupailee peliin myös usean pelaajan tilaa.













PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY**

Sky Gunner

Sonyn omin voimin PlayStation2:lle kehittämä *Sky Gunner* nojaa pilkuntarkan realismin sijaan omaperäiseen grafiikkaan ja uudenlaiseen kontrollijärjestelmään.

Sky Gunner esiteltiin yleisölle ensi kertaa syyskuun Tokyo Game Showssa. Peli veti monien huomion puoleensa, sillä se on todellakin hyvin epätavallinen ollakseen 3D-räiskintägenren edustaja. Grafiikka on metkaa ja tyypillisesti japanilaista. Hahmot on piirretty anime-tyyliin, viholliset taas ovat huomattavan lystikkään näköisiä mörköjä. Kaiken kukkuraksi peli tarjoaa vanhoja kaksitasohävittäjiä! Kontrolli on ainutlaatuinen, sillä pelaajan lentokone sijaitsee kaiken aikaa keskellä ruutua. Näin ollen pelaajan on käytettävä analogista ohjausta tähdätäkseen. Tästä pelistä voi kehkeytyä jotain hyvin mielenkiintoista – odotamme suurella mielenkiinnolla arvostelukappaletta.

KOKO KANSAN KONSOLI?





SONY ON TUOTTANUT JO YLI 50 VUODEN AJAN TEKNIIKKAA IHMISILLE. PLAYSTATIONIN AVULLA SE ONNISTUI TAVOITTAMAAN LAAJEMMAN SUOSION KUIN MISTÄ NINTENDO JA SEGA MILLOINKAAN OLIVAT EDES UNEKSINEET. PLAYSTATION2:N KANSSA SONY TULEE UUDISTAMAAN JA MUUTTAMAAN MAAILMAA.

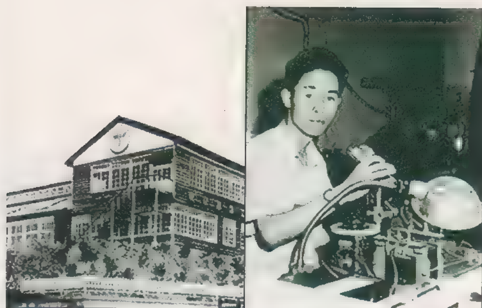
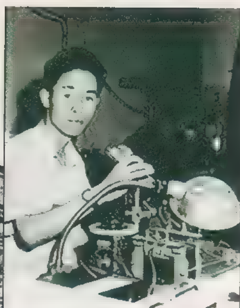
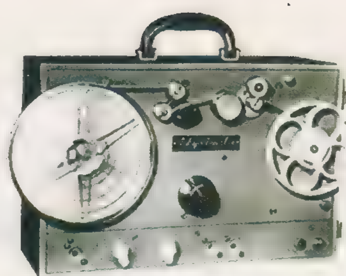
TEKSTI : TOPI

Kun Toinen Maailmansota loppui 1945, Masaru Ibuka palasi Tokioon alkaakseen työskentelemään sodan runtelemassa pääkaupungissa. Rikki pommitetun varastorakennuksen kolmannessa kerroksessa hän keräsi kokoon henkilöitä ja materiaalia oman yrityksen alkuun panemiseksi. Alkuun Ibuka käytti omia säästöjään henkilöstönsä palkkojen maksamiseen. He auttoivat häntä radiolaitteiden korjaamisessa ja rakentamisessa, niin että ne kykenivät vastaanottamaan useampia aaltoalueita. Palvelu sai nopeasti mainetta ja kiitos erään artikkelin sanomalehti *Asahi Shimbunissa,* Ibuka tapasi vanhan ystävänsä Akio Moritan. He olivat työskennelleet yhdessä sotilasteknisessä kehitysryhmässä sodan aikana, ja kun Morita luki Ibukan menestyksestä hän ei malttanut olla kirjoittamatta onnittelukirjettä tälle. Ibuka vastasi ja toivotti Moritan tervetulleeksi tekemään yhteistyötä yritykseen.

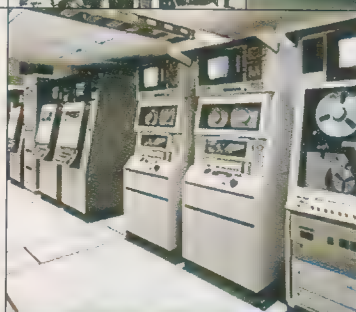
Yhdessä he suunnittelivat firman tulevaisuutta ja päättivät melko nopeasti laajentaa toiminnan koskemaan elektroniikan kaikkia osa-alueita. Sähköinen riisikeitin oli eräs heidän ensimmäisiä keksintöjään ja jos se vain olisi keittänyt riisit kunnolla, siitä olisi tullut varma menestys. Ongelmana useimpien heidän keksintöjensä suhteen oli se, että ne olivat liian epäkäytännöllisiä julkaistaviksi, mutta jokainen uusi epäonnistuminen opetti heille jotain uutta ja toukokuussa 1946 he arvelivat omaavansa kylliksi kokemusta perustaakseen yhdessä firman Tokyo Tsushin Kogyo ja palkatakseen 20 työntekijäänsä täysipäiväisiksi.

1947 he muuttivat uusiin tiloihin, jotka sijaitsivat täsmälleen samalla paikalla kuin Sonyn päämaja nykyäänkin on, ja pian tuon jälkeen he alkoivat tehdä kokeiluja magneettisen nauhan avulla. 1950 julkaistiin Japanin ensimmäinen nauhuri, nimeltään G-Type, suunnittelijanaan ja jakelijanaan Tokyo Tsushin Kogyo. Mutta 10000 markkaa oli valtava rahasumma 50 vuotta sitten ja vaikka monet ihmiset innostuivatkin koneista ja niiden tekniikasta, he eivät olleet kiinnostuneista ostamaan niitä. G-Typestä tulikin myyntifiasko. Edes 50 valmistettua laitetta ei saatu myytyä ja vuotta myöhemmin yhtiö ajautui taloudelliseen kriisiin. Lisäksi Ibuka ja Morita olivat menettäneet visionsa eivätkä olleet enää varmoja siitä mitä firma oikein oli tekemässä.

Maaliskuussa 1952 Masaru Ibuka päätti tehdä opintomatkan USA:han, maahan, josta useimmat tekniset innovaatiot tulivat. Kun hän astui DC-6-koneeseen Hanedan lentokentällä, hän oli huomattavan hermostunut. Se johtui sekä siitä, ettei hän lainkaan pitänyt lentämisestä että siitä, ettei matka välttämättä johtaisi yhtään mihinkään. Tällöin hän joutuisi palaamaan kotiin yhtä epävarmana tulevaisuudesta kuin lähtiessäänkin. Mutta perillä New Yorkissa, korkeiden pilvenpiirtäjien katveessa, autojen täyttämillä kaduilla ja kaikkialla näkyvien sähköisten keksintöjen keskellä, hän tunsi itsensä niin inspiroituneeksi, ettei kyennyt edes nukkumaan öisin. Ibuka oli varma, että kykenisi löytämään jotakin, mikä ▷





Menestyksen avain oli minimalisointi – tuotteet olivat pienempiä ja halvempia – ja samaan tahtiin markkinoiden laajentumisen kanssa Sony alkoi tuottaa yhä enemmän tuotteita, jotka olivat sekä teknisesti uraa uurtavia että yhä useampien ostettavissa.

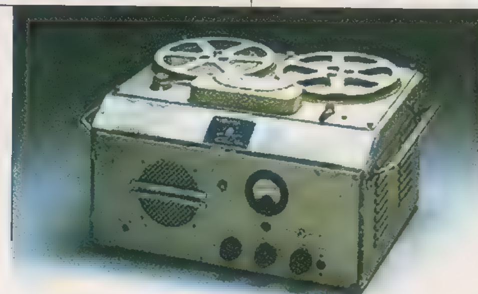








Nämä kuvat ovat Sonyn arkistosta. Ne kuvaavat yhtiön vuodesta 1946 sekä koti- että konttorikäyttöön tuottamia laitteita.

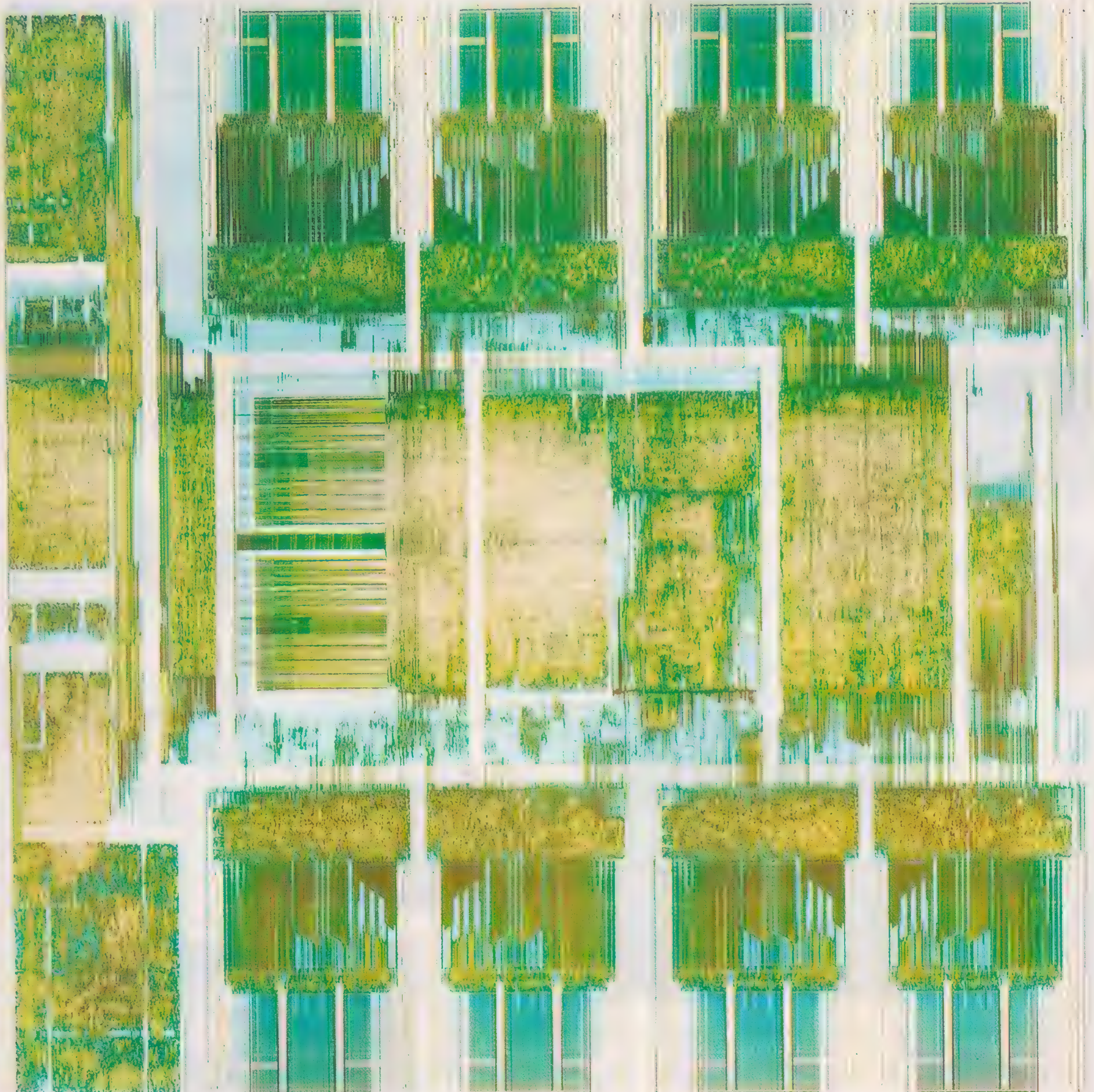


sopisi hänen firmallensa, ja eräänä päivänä hän tapasi miehen, joka työskenteli Western Electronics -yhtiössä. He suunnittelivat antavansa kiinnostuneiden yhtiöiden käyttää heidän kehittämiään transistoreja, jotka oli keksitty jo vuonna 1948, mutta joita ei toistaiseksi oltu käytetty lainkaan kaupallisiin tarkoituksiin. Tokyo Tsushin Kogyo sai 500000 markan hinnasta oikeudet uuden tekniikan käyttämiseen itse valitsemissaan tuotteissa, eikä Masaru Ibuka tarvinnut harkinta-aikaa sopimuksen tekemiseen. Hän maksoi, allekirjoitti sopimuspaperit ja matkusti takaisin kotiin.

Mitä uutta Tokyo Tsushin Kogyo oikeastaan ajatteli voivansa saavuttaa valmistamalla transistoreita, jäi epäselväksi muille sekä Japanissa että USA:ssa. Mutta Ibukalla oli idea. Hän oli perustanut yrityksensä ja saanut ensimmäiset menestyksensä radioalan osaamisensa pohjalta. Sen alan hän tunsi parhaiten ja sille hän päätti jälleen antautua. Tällä kertaa transistorien kera.

1955 julkistettiin Japanin ensimmäinen transistoriradio, joka oli samalla myös ensimmäinen tuote, jossa oli Sony-logo. Masaru Ibuka ja Akio Morita oli-

Graphics Synthesizer



vat kyllästyneet kirjoittamaan yhtiönsä vanhaa pitkää nimeä joka paikkaan ja olivat pari vuotta aiemmin päättäneet, että Sony, joka alkuaan oli tuotesarjan nimi, olisi toimivampi myös koko firman nimenä.

Transistoreja käytettiin pian Sonyn ensimmäisessä taskukoon radiossa ja 1960 yhtiö julkisti maailman ensimmäisen kannettavan transistori-tv:n. Menestyksen avain oli minimalisointi - tuotteet olivat pienempiä ja hinnat halvempia - ja samaa tahtia markkinoiden laajentumisen kanssa Sony alkoi tuottaa yhä enemmän sellaisia tuotteita, jotka olivat sekä teknisesti uraa uurtavia että yhä useampien ostettavissa. Kuusi prosenttia kaikista voitoista meni Sonyn kehittelyosastolle, aivan kuten menee nykyäänkin, mikä hiljalleen johti uusiin keksintöihin. Maailman näkemys Sonysta ja koko Japanista elektroniikan luvattuna maana kehittyi nopeasti ja 30 vuotta myöhemmin oli Masaru Ibukan ja Akio Moritan perustama yhtiö valmis tuottamaan vallankumouksen elektroniikan maailmaan kannettavilla CD-soittimilla, olemaan mukana CD-ROM-standardin luomisessa ja lisäksi ostamaan CBS-levy-yhtiön ja Columbia-elokuvayhtiön osaksi itseään. Niinpä Sony on nykyään mahtava vaikuttaja sekä musiikki- että elokuvateollisuudessa.

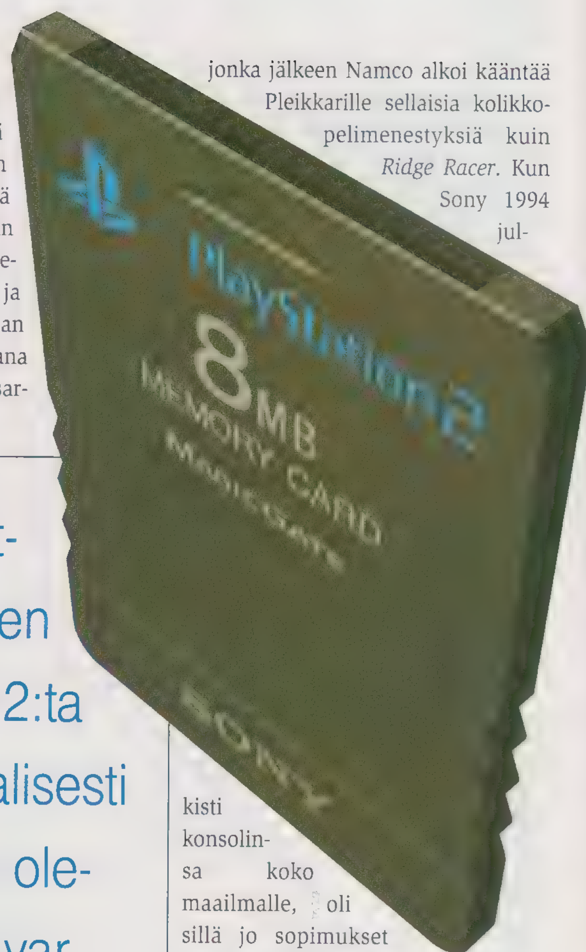
Elettiin 1980-luvun loppua, kun Sony ensi kertaa päätyi kontaktiin tv-peliteollisuuden kanssa. Huhun mukaan eräs työntekijä Sonyn kehittelyosastolta, jossa menestyksekkäät kannettavat laitteet kehiteltiin, masentui niin pahasti Nintendon Game Boyn nähtyään, että jätti koko elektroniikka-alan lopullisesti. Olipa juttu totta tai ei, firmassa oli joka tapauksessa monia, jotka ihmettelivät miksei moinen uraa uurtava tuote ollut Sonyn kehittelemä. Walkmanin ja Discmanin mahtavien menestysten jälkeen olisi voinut odottaa Gamemaninkin olleen jo ainakin piirustuspöydällä suunniteltavana. Mutta ei, Sony oli aliarvioinut peliteollisuuden mahdollisuuksia. Niinpä samaa tahtia sen kanssa, kun Nintendo kasvoi kasvamistaan ja ihmiset vaihtoivat aiempia teknisiä lelujaan pelikonsoleihin, Sony alkoi katua pelimaailman huomiotta jättämistään.

Samaan aikaan, kun Nintendo pitäytyi Super NES -systeeminsä valmiiksisaattamisessa, se solmi yhteistyösopimuksen Sonyn kanssa CD-ROM-aseman suunnittelemisesta konsolipeleille. Käytettävän teknologian nimeksi tuli CD-ROM/XA ja se oli edelleen kehitelty versio tunnetusta CD-ROM-formaatista. Vuosikymmenen mittaan myös Sony julkaisi oman pelikonsolinsa, joka pohjautui samaan tekniikkaan, mutta jossa CD-ROM-asema on sisäänrakennettuna. Suunnitelmana oli alkujaan kutsua CD-formaattia nimellä SuperDisc ja konsolia PlayStationiksi.

Se Sonyn porukka, joka suoritti suunnittelun, oli sama, joka oli 70-luvun lopulla suunnitellut System G:n, jota käytettiin tv-yhtiöissä grafiikan luomiseen suoriin lähetyksiin. Ennen kaikkea teknikko Ken Kutaragi näki yhteyksiä System G:n ja suunniteltavan konsolitekniikan välillä ja tunsi voivansa olla hyödyksi kehittelytyössä. Hän sai tilaisuuden johtaa projektia ja vastasi 200 peliyksikön tuottamisesta ja tusinan CD-ROM-pohjaisen pelin tuottamisesta. Mukana oli mm. ensimmäinen versio *Secret of Mana* -sarjasta.

> ”Jos pelisuunnittelu jatkuu vanhoilla 32-bittisten metodeilla, PlayStation2:ta ei hyödynnetä optimaalisesti eivätkä pelit silloin tule olemaan sillä tasolla, jota varten konsoli on tehty.”
>
> – Phil Harrison

Mitään selvitystä siitä, mitä parina seuraavana vuonna oikeastaan tapahtui eivät sen paremmin Sony kuin Nintendokaan ole ikinä julkistaneet, mutta vuoden 1992 lopulla firmat olivat lopettaneet yhteistyönsä ja irtisanoneet sopimuksensa. Konsolimaailma ei ymmärtänyt tapahtumista mitään ja ainoa, joka vaikutti tyytyväiseltä käänteeseen, oli Ken Kutaragi. Hän kohosi Sonyn johtoon tavoitteenaan kehittää PlayStationista erillinen pelikone, jossa olisi ylivoimaiset ominaisuudet Nintendon konsoleihin verrattuna. Hän kehitti koneeseen mainion ohjaimen ja 1993 hän pystyi ylpeänä esittelemään PlayStation-X:n muutamille maailman johtavista pelisuunnittelijoista. He olivat kiinnostuneita, mutteivät vakuuttuneita. Nintendo hallitsi yhä koko Japanin peliteollisuutta kiitos mahtavan markkinointiosastonsa ja laajan pienvalmistajien joukkonsa. Vasta kun Sony lupasi erityisen alhaisia suunnittelu- ja lisensointikustannuksia ja takasi PlayStation-X:ää myytävän yli miljoona kappaletta alle vuodessa, alkoivat pienvalmistajat reagoida. Namcon perustaja Masaya Nakamura oli jo valmiiksi riidoissa Nintendon Hiroshi Yamauchin kanssa ja allekirjoitti ensimmäisenä Sonyn sopimuksen,

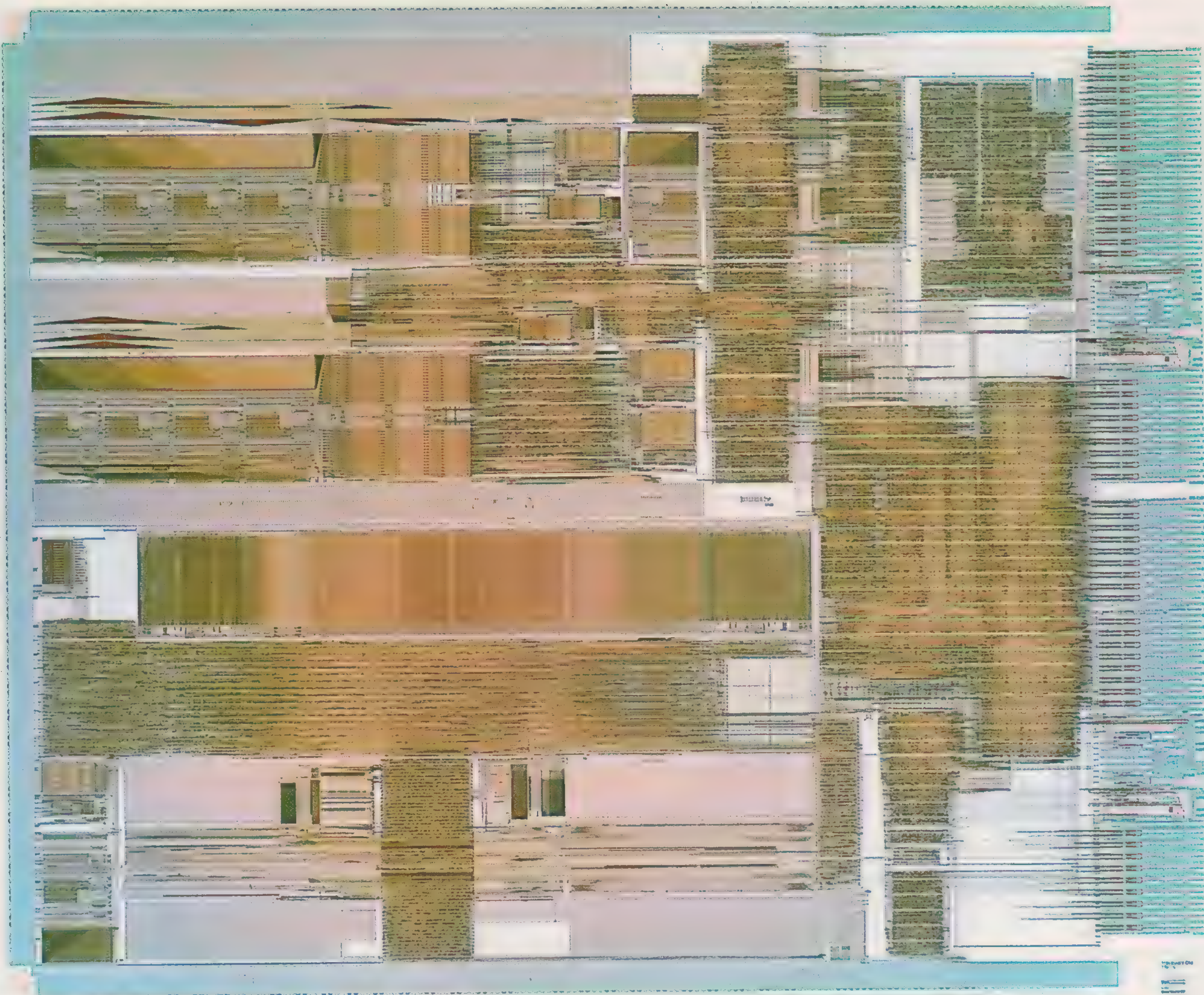


jonka jälkeen Namco alkoi kääntää Pleikkarille sellaisia kolikkopelimenestyksiä kuin *Ridge Racer*. Kun Sony 1994 julkisti konsolinsa koko maailmalle, oli sillä jo sopimukset 164 pelivalmistajan kanssa. Firma oli nimennyt konsolin pelkäksi PlayStationiksi ilman X:ää, ja vaikka monilla olikin vaikeuksia lakata käyttämästä lyhennettä PS-X, osoittautui varsin pian, että Sonyn konsoli edusti tv-pelien huomispäivää. Laaja pelitarjonta, helppokäyttöinen ja edullinen CD-formaatti, alhaiset lisensointimaksut ja pelien kehittäminen polygonipohjaiseen 3D-suuntaan tekivät PlayStationista lyömättömän konsolin. Sega satsasi samaan aikaan spriteihin ja 2D:hen ja Nintendo valitsi kalliin kasettitallennuksen. Niinpä monille kuluttajille Pleikkari oli ainoa todellinen vaihtoehto. 73 miljoonaa myytyä PlayStation-konsolia osoittavat yksinkertaisimmin sen, että Sony teki suurin piirtein kaiken oikein. Myös sillä kerralla.

PlayStation2:n saaga alkoi maaliskuun 2. päivänä 1999. Ainakin sen virallisen version. Ken Kutaragi oli kehitellyt visiota konsolista ja sen Emotion Enginestä päässään jo vuosia, mutta tuona päivänä hän lopulta sai tilaisuuden esitellä unelmakoneensa maailman pelilehdistölle ja asiantuntijoille. Hän aloitti puheensa selkeästi:

– Tähän mennessä olemme oppineet hallitsemaan äänten ja grafiikan syntetisoimista PlayStationin avulla. Nyt aiomme edetä myös tuntemuksiin.

Suuria sanoja. Mutta jos on uskomista niihin, jotka ovat Emotion Engineä suunnitelleet, se on kykenevä parempaan kuin mitä voimme etukä- ▷



Emotion Engine

teen edes ymmärtää. Pitää vain opetella ensin käyttämään sitä, jonka jälkeen lähes rajattomat mahdollisuudet tulevat esille.

– Jos pelisuunnittelu jatkuu vanhoilla 32-bittisten metodeilla, PlayStation2:ta ei hyödynnetä optimaalisesti eivätkä pelit silloin tule olemaan sillä tasolla, jota varten konsoli on tehty, selittää Sonyn Phil Harrison, joka mm. johtaa sitä tutkimus- ja suunnitteluosastoa, joka selvittää uusia tapoja PlayStation2:n hyödyntämiseen.

Täysin vaivatta PlayStation2:lla voi tosin pyörittää kelvollisia vanhan tyylin pelejä, kuten *Ridge Racer V:tä* ja *Tekken Tag Tournamentia*. Mutta sillä tasolla, jolla pelimaailma nykyään elää, PlayStation2 tuskin vakuuttaa sen enempää kuin Dreamcast. Ja kun ottaa huomioon miten paljon uutuutta on etukäteen hehkutettu, on vaarana, että monet Sonyn fanit saattavat pettyä jonkin verran, kun lopulta saavat konsolin käsiinsä. Ne jotka ovat odottaneet valmista vallankumousta, joutuvat valitettavasti odottelemaan.

Mutta PlayStation2 tulee varmasti muuttamaan pelimaailmaa, sen Sony lupaa. Olennaisesti on kyse siitä, miten kauan maailman johtavilta pelivalmistajilta kestää oppia hyödyntämään Emotion Enginen kaikkia piileviä mahdollisuuksia. Konsolin oman grafiikkasyntetisoijan kanssa pelisuunnittelukin nimittäin muuttuu tältä osin.

Kun Sony puhuu konsolin tunteista, se viittaa juuri konsolin omaan potentiaaliin luoda asioita itsestään. Perinteinen suunnittelu on valmistanut kaikki ympäristöt ja esineet etukäteen, mutta PlayStation2:n suhteen erona on, että sillä voi luoda kaikenlaista reaaliaikaisesti. Sony on esittänyt useita demoja rajattomista pelimaailmoista, jotka luodaan reaaliaikaisesti konsolin sisällä pelin edetessä. Demoissa esimerkiksi sää muuttuu ja siten taivaan ulkonäkö vaihtuu jatkuvasti, meren aallot hyökyvät epäsäännöllisesti ja linnut lentelevät ympärillä seuraamatta mitään määrättyjä kuvioita. Pelihahmo, joka löytää itsensä tällaisesta maailmasta, on altis kaikkien sen tapahtumien vaikutuksille ja sekä vaatteista että hiuksista voi nähdä miten voimakas tuuli kulloinkin puhaltaa. Ajan myötä puut ja kukat voivat syntyä, kasvaa ja kuihtua, ja kaikki tapahtuu sellaisten rutiinien mukaan, joita ei ole millään tavalla ennalta ohjelmoitu. Tämän takia sellaiset uraauurtavat pelit kuin *Shenmue* tulevat jatkossa olemaan paljon helpommin lähestyttäviä.

Ennen kaikkea vaatimus uudenlaisesta ajattelusta on saanut monet pelisuunnittelijat puhumaan PlayStation2-pelien suunnittelemisen vaikeudesta - luonnollisesti selvien parannusten ohessa, joita jokaiseen uuteen konsoliin aina sisältyy.

– Vaikka uusi peli olisi samanlaajuinen kuin toinen peli vanhalla konsolilla, vaatii uusi peli paljon enemmän työtä jokaisen graafisen yksityiskohdan suhteen, selittää Hideo Kojima, joka on saanut juuri valmiiksi *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyn* Sonyn uudelle konsolille. Tämä työ vaatii valtavan pitkän ajan, vaikkei oikeastaan tee pelistä sen viihdyttävämpää.

Hideo Kojima on myös hyvin tietoinen suuresta ongelmasta, joka kohtaa koko peliteollisuutta, kun vaatimus yhä paremmasta grafiikasta koko ajan kasvaa.

– Sellaista peliä, joka toimii 3D-ympäristössä elokuvalaatuisena ja kestää lisäksi 10 tuntia, ei kyetä tekemään. Se vaatisi aivan liian paljon aikaa. Se ei ole yksinkertaisesti kannattavaa.



vuonna. Se on suunniteltu mahdollistamaan PlayStationin kytkeytymisen Internetiin ja esimerkiksi Squaren PlayOnline-verkkoon, jossa *Final Fantasy X* - ja *XI*-pelaajat voivat tavata toisiansa.

Mutta ennen kaikkea PlayStation2 on suunniteltu seuraajaksi maailman eniten myydylle tv-pelikoneelle. Ja sen lisäksi, että se pystyy pyörittämään suurinta osaa niistä tuhansista Pleikkaripeleistä, joita on julkaistu sitten vuoden 1994, sekä samalla parantaa hiukkasen niiden graafista ulkonäköä, se ennen kaikkea tulee olemaan lukuisien tulevaisuuden kiintoisimpien pelien julkaisualustana. Sonyn filosofia on edelleen se sama kuin PlayStationia julkaistaessakin: mitä enemmän pelejä, sitä enemmän valinnan mahdollisuuksia ostajilla on. Kaikilla maailman johtavilla pelivalmistajilla, lukuunottamatta Nintendoa ja Segaa, on peliprojekti meneillään, ja vakuuttuipa joku niistä peleistä, jotka marraskuussa julkistettiin taikka ei, ei voi jättää huomiotta sitä seikkaa, että PlayStation2:ssa piilee uskomattomia mahdollisuuksia. Tietysti myös multimediakoneena ja silloin lähinnä DVD-pyörittimenä, mutta ensi sijassa kuitenkin voimakkaana ja kansan rakastamana superkonsolina, jonka laaja pelitarjonta pitää sisällään jotakin jokaiselle. ■

Samanaikaisesti pelien hinnat tuskin voivat enää nousta siitä mitä ne ovat nykyään. Kenties pelivalmistajien täytyy yksinkertaisesti alkaa ajattelemaan uudella tavalla. Sony esimerkiksi puhuu peleistä, jotka on jaettu itsenäisiin osioihin, tai online-maailmoista, joissa pelaaja itse muokkaa omat seikkailunsa. Ja firma onkin ollut hyvin tarkka siitä, että PlayStation2 on valmistettu yhteensopivaksi kaiken sellaisen kanssa, mitä tulevaisuuden pelaaminen voi eteen tuoda.

Konsolin ohjaimelle ja muistikortille varattujen liitäntöjen alla laitteen etuosassa on kaksi USB-porttia, jotka tekevät konsolista yhteensopivan käytännöllisesti katsoen lähes minkä hyvänsä hiiren, tallennusaseman, skannerin tai näppäimistön kanssa. Tosin vain teoriassa, koska kaikki PC:lle tai Macintoshille valmistetut laitteet vaativat omat erityiset laiteajurinsa. Myös Sonyn uusi digitaalikamera Cybershot DSC-P1 lukeutuu niihin tuotteisiin, jotka ovat täysin yhteensopivia PlayStation2:n kanssa ja Popegg-asema on itseasiassa suunniteltu pelkästään konsolia ajatellen.

Konsolin iLink-ulostuloon voi kytkeä vähintään yhtä paljon potentiaalisia oheisvälineitä - perinteinen linkkikaapeli on tosin toistaiseksi ainoa, jonka Sony on virallisesti julkistanut - ja takasivun laajennusportti mahdollistaa erikoissuunnitellun kovalevyn liittämisen koneeseen. Sony aikoo julkaista kovalevynsä ensi

> Sonyn filosofia on edelleen se sama kuin PlayStationia julkaistaessakin: mitä enemmän pelejä, sitä enemmän valinnanvaraa ostajilla on.



gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Paketti jouluksi kotiin? Tilaa viim. 18.12!!

arsämäentie 8
0300 Turku
uh. 02-27 57 600
x 02-25 10 055
ww.gameplay.fi



PlayStation®2

Allaolevien pelien julkaisupäivä on ennakkotietojen mukaan ennen joulua.
Pidätämme oikeuden hinnan- ja julkaisupäivämuutoksiin.
Soita 02-27 57 600 ja kysy lisää.

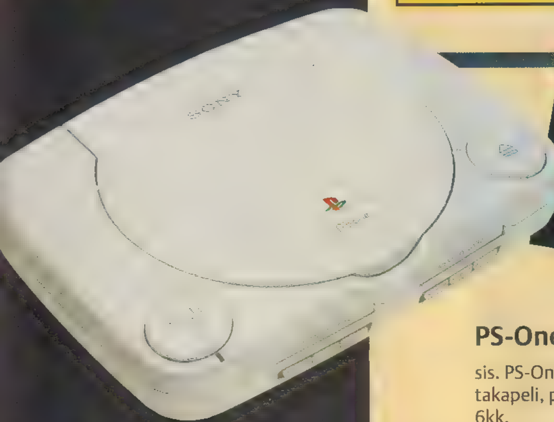
Armored Core 2	349	Madden 2001	349
Army Men Air Attack	349	Midnight Club: Street Racing	349
Big SSX Snowboard Supercross	349	Moto GP	349
Billiard Masters	349	Munukuru	349
Bouncer. The	349	Nascar 2001	349
Carrier	349	NFL Gameday 2001	349
Champs F1 Racing	349	Omimusha Warlords	349
Cool Pool Billards Master 2	349	Oni	349
Dark Cloud	349	Orphen	349
Dead or Alive 2	349	Rayman 2	349
Disney's Dinosaur	349	RC Revenge Pro	349
Donald Duck Quack Attack	349	Ready 2 Rumble -Round 2	349
Driving Emotion Type S	349	Real Pool	349
Dynasty Warriors 2	349	Ridge Racer 5	349
Ephemeral Fantasia	349	Roadster Trophy	349
ESPN Int. Track & Field	349	Run Like Hell	349
ESPN NBA 2 Night	349	Seven Blades	349
ESPN NFL Prime Time	349	Shadow Destiny	349
ESPN X Games Snowboarding	349	Silent Scope	349
Eternal Ring	349	Smugglers Run	349
Ever Grace	349	Street Fighter EX3	349
F1 Championship	349	Street Lethal	349
F1 Racing Championship	349	Summoner	349
Fantavision	349	Super Bust A Move	349
FIFA 2001	349	Surfing H30	349
Gradius III & IV	349	Tekken Tag Tournament	349
Ico	349	World Is Not Enough. The	349
Jet Ion Grand Prix	349	V-Room	349
Kessen	349	X Squad	349
Knock Out Kings 2001	349	Zone of the Enders	349
Lost. The	349		





voinna
rkisin 9-18
10-14
ialla 1-22.12.2000
rkisin 9-19.00
10-15.00
12-16.00

PS one™





Valitse näistä pelisi PS-O Gameplay-pakettiin:

Resident Evil 3
Tomb Raider 4
Lego Rock Raiders
40 Winks
Speed Freaks

PS-One Peruspaketti

sis. PS-One keskusyksikkö, scartliitin, virtakapeli, peliohjain ja demo-CD. Takuu 6kk.

Hintamme 849:-

PS-One Gameplay-paketti

sis. PS-One keskusyksikkö, scartliitin, virtakaapeli, peliohjain ja demo-CD ***SEKÄ*** vapaavalintainen peli oheiselta listalta (5 vaihtoehtoa) ja Joytechin 15b muistikortti. Takuu 6kk.

Hintamme 999:-

S One keskusyksikkö
yt kätevän kokoisena



Laaja valikoima DVD-elokuvia kaikenikäisille. Alla viimeisimpiä julkaisuja (emme vastaa julkaisupäivän muutoksista). Meiltä löytyy yli 1000 elokuvaa. Täydellinen lista osoitteessa www.gameplay.se tai luettelossamme.



Pioneer

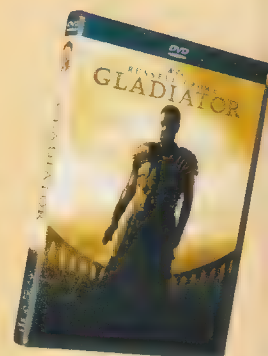
VD Pioneer DV-530

dullinen, mutta laadukas Pioneerin
VD -soitin, tietysti Code-free:nä!

DVD tarvikkeet - valikoima parhaita koneita, edullisesti. Lisää osoitteesta www.gameplay.fi

DVD Pioneer 530 Code-free	2990
DVD Samsung 511	1990
DVD Samsung 611	2390

Mupetit Avaruudesta	149	Fright Night	159
Scarface	159	From dusk till dawn 3	159
Snow Falling On Cedars	159	Independence Day	159
Tidsfrist noll	159	Jurassic Park	159
Yellow Submarine	159	Jurassic Park - The Lost World	159
Any Given Sunday	139	One false move	159
Agent 007 On Her Majesty`s..	159	Sleepwalkers	159
Agent 007 You Only Live Twice	159	Stuart Little	159
Beach	159	Scream 3	159
Bride of Chucky	159	Some like it hot	149
Cape Fear	159	Three kings	139
Fight Club	169	Heat	149
Girl Interrupted	159	Green mile	139
Detroit rock city	159	Gladiator	soita
Anna and the King	159	Sixth Sense, the	139
End of the affair	159	Get Shorty	159
Fortress 2	159	Rainman	159



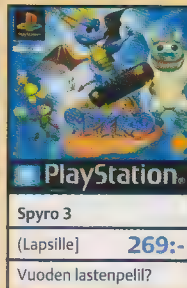
UUTUUKSIA/TULOSSA

Alla olevien pelien julkaisupäivät ovat joulukuussa (perustuu valmistajien antamiin ennakkotietoihin). Päivitetyn listan uutuuspeleistä löydät osoitteesta www.gameplay.fi tai soittamalla 02-27 57 600. Pidätämme oikeuden hinnan- ja julkaisupäivämuutoksiin.

102 Dalmatians Puppets to the	299
3.2.1 Smurf	249
Alien Resurrection	299
Alone in the Dark 4	soita
Batman Return of the Joker	199
Bond TWINE	299
Bugs and Taz	249
Championship Motocross 2001	299
Chicken Run	299
Crash Bash	269
Digimon World	269
Dino Crisis 2	299
Viidakkokirja + tanssimatto	469
Viidakkokirja ilman tanssimattoa	299
Donald Duck	269
Driver 2	289
El Dorado	239
ESPN Great Outdoor Game	269
FIFA 2001	299
Grinch	249
Hello Kitty's Cube Frenzy	199
Incredible Crisis	299
Int. Superstar Soccer 2000	289
Knock Out Kings 2001	299
Legend of Dragoon	299
Little Mermaid 2	269
Mcgrath vs. Pastrana Supercros	299
Medal of Honor Underground	299
Mortimer the Chicken	299
Ms Pacman Maze Madness	269
MTV Sports: Pure Ride	299
MTV Sports: Skateboarding	299
NBA 2001	299
Pooh - Tigger's Honey Hunt	269
Power Rangers: Lightspeed Resc	269
Ready 2 Rumble Boxing 2	269
Rogue Spear	269
Sesame Street Sports	269
Sno-Cross Champ Racing	299
Spyro 3 Year of the Dragon	269
Strider 2	399
Tiger Woods PGA Tour 2001	299
Tom & Jerry in House Trap	269
Tomb Raider Chronicles	soita
Ultimate Fighting Championship	299
Vanishing Point	299
WWF Smackdown 2	299



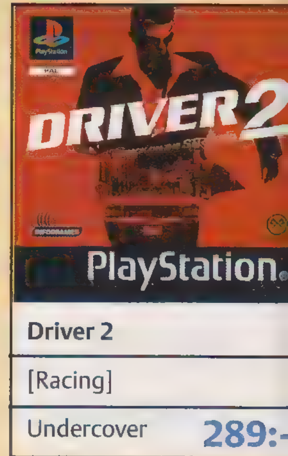
Medal of Honor Underground
[Action] 299:-



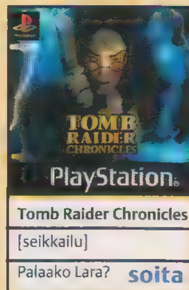
Spyro 3
(Lapsille] 269:-
Vuoden lastenpeli?



Dino Crisis 2
[seikkailu] 299:-
Liskojen paluu...



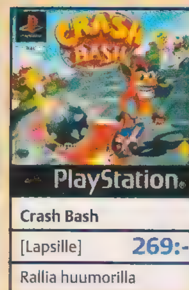
Driver 2
[Racing]
Undercover 289:-



Tomb Raider Chronicles
[seikkailu]
Palaako Lara? soita



Alien Resurrection
[Action] 299:-
Kauhu-3D-shooter



Crash Bash
[Lapsille] 269:-
Rallia huumorilla

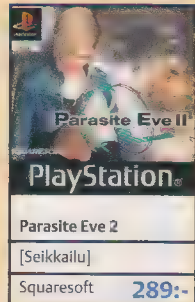
PlayStation - Suoraan hyllystä



Spiderman
[Action] 299:-
Ja verkko heilahtaa!

Alla osa viimeisimmistä uutuuksista. Täydellinen peliluettelo osoitteesta www.gameplay.fi tai numerosta 02-27 57 600.

NHL 2001	289
Speedball 2100	299
Alundra 2	199
Colin McRae Rally 2	289
Jackie Chan	199
Supercross 2000	299
Virus	289
WWF Attitude	289
Championship Bass Fishing	299
Demolition Racer	289
Mortal Kombat Spec. Forces	169
Point Blank 2	269
Silent Bomber	289
Barbie Race & Ride	159
Live Wire	299
Misadventure of Tron Bonne	269
Ready 2 Rumble	289
Bishi Bashi Special	269
Road Rash Jailbreak	299
Ronin Blade	299
NHL 2000	239
Spyro 2	289
Toonstein Dare to Scare	299
Victory Boxing 3 Challenger	299
G-Police 2-Weapons	289
Nightmare Creatures 2	299
Toy Story 2	299
Caesars Palace 2000	199
Capcom Gen Vol 1	299
Madden NFL 2001	289
Muppets Race Mania	199
Buster & Beanstalk	299
F.A. Premier League Star2001	169
Hugo 2	199
Puchi Carat + Peliohjain	299
Radical Bikers	299
Rally Masters	299
Reel Fishing	289
War of The Worlds	289
Rescue Shot	99
Saga Frontier 2	289
Superbikes 2000	299
Barbie Super Sports	199
Galerians	289
Vandal Hearts 2	269
Crisis Beat	299
RC Revenge (Re-volt 2)	289
Moho	289
Syphon Filter 2	269
X-Men Mutant Academy	249
Jeremy McGrath Cross 2000	219
Vagrant Story	289
Parasite Eve 2	289
Premier Manager 2000	269
Dave Mirra Freestyle BMX	269
Spiderman	299
V-Beach Volleyball	199
Tenchu 2	299
Koudelka	269
Chase the Express	269
Grandia	269
Tony Hawk Pro Skater 2	289
This is Football 2	239
ToCA World Touring Cars	299
Moto Racer World Tour	269



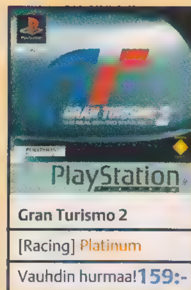
Parasite Eve 2
[Seikkailu]
Squaresoft 289:-

PlayStation ALE!
Varastontyhjennys

voimassa niin kauan kuin tavaraa riittää

Ace Combat3	129
Akuji	99
Bloody Roar	99
Carnage heart	99
Crash Team Racing	169
Crime Killer	99
Crusaders of M&M	159
Dino Crisis	99
Disruptor	99
Excalibur	199
Euro 2000	149
Felony 11-79	99
F1 2000	159
Forsaken	99
G-Darius	69
Motorhead	99
Rollcage Stage	149
SCARS	99
Star Ixiom	99
TombRaider 4	139
Wu Tang	99
Wacky Racers	149
Zero Divide 2	99
Wild 9	99
Wreckin Crew	99
4x4 World Trophy	149
Fluid	99
Hugo 2	139
Lego Rock Raiders	99
Mary King Riding Star	139
Michael Owen WLS 99	99
Muppet Monster Adventure	169
Nascar 98	99
Puchi Carat + peliohj.	139
Rally Championship	159
Resident Evil 3	139
Rock and Roll racing	99
Fighting Force 2	119
Star Wrs Episode 1 Phatom	99
Gungage	99
This I s Football	199
Midnight Run	99
NHL 99	99
Nightmare Creatures	199
Pet In TV	99
Un Lammer Jammy	99
Fear Effect	99
Beach Volleyball	149
Formula One 97	99
Invasion	249
Legend	99
NHL Rock the Rink	149
R-Type Delta	99
Spice World	99
Rayman2	239
Wreckin Crew	99
No Fear Downhill Mountainb.	149
Frogger	99
Akuji	99
Quake 2	159

PlayStation Platinum



Gran Turismo 2
[Racing] Platinum
Vauhdin hurmaa! 159:-

Abes Odyssee	159
Asterix Gallic War	159
Bugs Bunny Lost in Time	159
Bust A Move 4	159
C&C Red Alert Classic	139
Colin McRae Rally	159
Cool Boarders 3	159
Crash Bandicoot 2	139
Cyber Tiger	99
Driver	169
Eagle One: Harrier Attack	99
FIFA 99 - Platinum	159
Fade to Black	99
Final Fantasy 7	139
Final Fantasy 8	139
Gex 3 Deep Cover Budget	169
Gran Turismo	139
Grand Theft Auto	159
Le Mans 24 Hour	169
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	159
Loaded	159
Lucky Luke	169
Medal of Honour	159
Medievil	139
Metal Gear Solid - Platinum	159
Mickeys Wild Adventure	139
Micro Machines V3 Budget	149
Moto Racer 2	159
Nascar 2000	99
Need for Speed 4	159
Pandemonium	159
Populous the Beginning Classic	99
Porsche Challenge Budget	99
Rayman	159
Rugrats Search for Reptar	159
Sled Storm Classic	99
Smurfs	159
Spec Ops	139
Sports Car GT Classic	99
Spyro the Dragon	159
Street Fighter Ex Plus	159
Tarzan	159
Tekken 3	139
Toca Touring Car 2	159
Tomb Raider 3	159
Tomorrow Never Dies	169
Tony Hawk Pro Skater	169
Warzone 2100 Budget	99
Worms	159
Ötökän Elämää	169

Tarvikkeet
Lisensoidut

Koko Playstation & Playstation 2 -tarvikevalikoimamme toisaalla tässä mainoksessa.

Action Replay CD-X (ei lis)	329
Antennikaapeli Original	139
Ase Scorpion	169
JS Arcade Stick Namco	249
Linkkikaapeli Original	139
Muistikortti Original	119
Multi Tap Original	199
PO Dual Shock Original	219
Ratti Ferrari Shock 2 Force	490
Ratti Playstation Mad Catz v2	490
X-Plorer FX (ei lis)	279



gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Suuri valikoima, nopeat toimitukset!



Osta tai vaihda!

Tervetuloa suosittuun divariimme



Haasteet peleissä, joihin itse olet jo kyllästynyt, ovat kysyttyjä. Ja päinvastoin! Meiltä voit löytää pitkään etsimäsi pelin todella edulliseen hintaan.
Annamme käytetyille tuotteille kuukauden takuun.
Varastotilanteen tarkistat soittamalla 02-27 57 600

Näin heposti se käy:

1. **Kirjoita nimesi, osoitteesi ja puhelinumerosi viestiin**
2. **Vaihtaessasi pelejä kirjoita haluamasi pelit vaihtoehtoineen viestiin**
3. **Lähetä pelit yhdessä viestin kanssa osoitteeseen Gameplay Divari, Kärsämäentie 8, 20300 Turku**

Muistathan laittaa oikean määrän postimerkkejä!

Käytettyjä tuotteita voi vaihtaa sekä uusiin että käytettyihin tuotteisiin. Emme ota varauksia käytetyistä tuotteitsta . Ilmoita muutama vaihtoehtotuote varalle, jos haluamasi tuote on tilapäisesti loppunut
Lähettäjä maksaa postikulut lähettäessään tuotteitaan Gameplay Divariin. Emme lunasta postiennakkolähetyksiä. Alle 18-vuotiailta vaditaan holhoojan suostumus vaihtokauppaan.
Vaihdettavien tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on viallinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset CD-levyt).
Käytettyjen tuotteiden varastotilanne muuttuu päivittäin ja jotkut tuotteet saattavat olla tilapäisesti loppuun- myytyjä. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa löytyykö haluamasi tuote hyllyltä. Puh. 02-27 57 600.
Gameplay Oy ei vastaa mahdollisita painovirheistä tai mahdollisista hinnanmuutoksista.



Hyvitämme 50% käytettyjen pelien myyntihinnoista

Koskee PlayStation-, PSX2-, Dreamcast-, N64- ja GameBoy Color-pelejä. Tuotteiden tulee olla jälleenmyynti-kelpoisia. Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Ei koske keskusyksiköitä eikä tarvikkeita. Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-27 57 600.

Esimerkiksi: Käytetty NHL 2000 (PSX) maksaa 120mk. Hyvitämme sinulle 50% 120mk:sta eli 60mk vaihtaessasi sen toiseen tuotteeseen.

Nintendo 64

Käyettyjen pelien varastotilenne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, läytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!



Donkey Kong 64
[Tasoloikka] **240:-**
Ilman Memoy Exp.Packiä

Aero Gauge	120
Army Men Sarges Heroes	320
Battle Tanx Global Assault	320
Beetle Adventure Racing	160
Body Harvest	180
Bomberman 64	120
Bust A Move 2	160
C&C 64 3D	320
Castlevania 3D	280
Centre Court Tennis	120
Destruction Derby	280
Diddy Kong Racing	300
Donkey Kong 64 (utan exp)	300
Doom 64	120
Forsaken	120
Gex 2 Enter the Gecko	190
Goldeneye 007	160
Int. Superstar Soccer 64	80
Int. Track & Field Summer Game	320
Jet Force Gemini	320
Lamborghini Challenge	80
Lylat Wars + Rumble Pack	190
Mario Golf	320
Mischief Makers	120
Multi Racing Championship	80
Mystical Ninja 2	280
Nascar 99	120
NBA Jam 99	190
NFL Quarterback Club 99	120
NHL 99	160
Nuclear Strike	320
Perfect Dark	320
Quake 2	280
Quake 64	190
Rampage 2 Universal Tour	320
Ready 2 Rumble Boxing	320
Ridge Racer 64	320
Shadowgate 64	280
Shadowman	280
Snowboard Kids	190
Space Station Silicon Valley	300
Star Shot Space Circus Fever	240
Star Wars Shadows of the Empir	140
Super Mario 64	60
Superman 3D	280
Toy Story 2	320
Turok 150	160
Turok 2 Seeds of Evil	160
Turok: Rage Wars	320
WWF Attitude	240
Yoshis Story	280
Zelda the Ocarina of Time	260

Dreamcast

Käyettyjen pelien varastotilenne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, läytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

4 Wheel Thunder	195
Aero Wings	250
Blue Stinger	260
Buggy Heat	260
Bust a Move 4	280
Crazy Taxi	260
Dead or Alive 2	280
Deadly Skies	260
Dynamite Cop 2	240
Ecco the Dolphin	280
F1 World Grand Prix	240
Fighting Force 2	260
Fur Fighters	280
House of the Dead 2	280
Jimmy Whites Cueball 2	280
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	280
Marvel vs Capcom	240
Millenium Solider	190
Monaco GP 2	220
Mortal Kombat Gold	220
NBA 2K	280
NFL Blitz 2000	260
NFL Quarterback Club 2000	260
NHL 2K	280
Pen Pen Tri Icelon	190
Plasma Sword	260
Power Stone	190
Rayman 2	280
Ready to Rumble Boxing	280
Red Dog	280
Resident Evil 2 (Old Game)	280
Sega Rally 2	240
Shadowman	240



Dead or Alive 2
[Taistelu] **280:-**
Nopeat refleksit

Silver	240
Slave Zero	240
Snow Surfers	260
Sonic Adventure	250
Soul Calibur	280
Soul Fighter	240
Speed Devils	250
Suzuki Alstare Racing	240
Sword of the Beserk	280
Tee Off Golf	260
Tomb Raider 4	280
Tony Hawk Skateboarding	280
Toy Commander	260
Trick Style	280
Wetrix	240
Vigilante 8 2nd Offense	280
Virtua Fighter 3tb	220
Virtua Striker 2	280
Worldwide Soccer 2000	220
Worldwide Soccer Euro 2000	280
WWF Attitude	260
Zombie Revenge	280

Gameboy color

Käyettyjen pelien varastotilenne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, läytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Chessmaster 3D	130
Conkers Pocket Tales	130
F1 World Grand Prix	160
F-18 Thunder Strike	130
Game & Watch Gallery 3	160
Grand Theft Auto	160
Holy Magic Century	130
Klustar	130
Konami Collection	130
Legend of the River King	130
Madden NFL 2000	130
Men in Black	130
Metal Gear Solid	160
Ms Pac Man + Super Pac Man	130
Muppets	160
NBA Jam 99	130
Pitfall	130
Pocket Bomberman	130
Pokemon Gul	160
Quest for Camelot	130
Rampage Universal Tour	130
Roadsters 98	130
Shadowgate Classic	130
Smurfs Nightmare	130
Tintin Prisoner of the Sun	160
Turok 2 Seeds of Evil	130
Turok Rage Wars	160
V-Rally	130
WWF Attitude	130



Pokémon Keltainen
[Pokèmon] **160:-**
Pikachu!

Zelda DX	160

Playstation 2 käyt.pelit

Käyettyjen pelien varastotilenne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, läytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Age of Empires 2	260
Armored Core 2	260
Army Men Air Attack	260
Baldurs Gate	260
Big SSX Snowboard Supercross	260
Billiard Masters	260
Bouncer. The	260
Carrier	260
Champs F1 Racing	260
Cool Pool Billards Master 2	260
Dark Cloud	260
Dead or Alive 2	260
Driving Emotion Type S	260
Dynasty Warriors 2	260
Ephemeral Fantasia	260
ESPN Int. Track & Field	260
ESPN NBA 2 Night	260
ESPN NFL Prime Time	260
ESPN X Games Snowboarding	260
Eternal Ring	260
Ever Grace	260
F1 Championship	260
Fantavision	260
FIFA 2001	260
Final Fantasy 10	260
Final Fantasy 11	260
Gradius III & IV	260
Gran Turismo 2000	260
Ico	260
Jet Ion Grand Prix	260
Jungle Book	260
Kessen	260
Knock Out Kings 2001	260
Lost. The	260
Madden 2001	260
Metal Gear Solid 2	260
Midnight Club: Street Racing	260
Moto GP	260
Munukuru	260
Nascar 2001	260
NFL Gameday 2001	260
Oddworld: Munches Odyssey	260
Omimusha Warlords	260
Oni	260
Orphen	260
Rayman 2	260



Tekken Tag Tournament
[Taistelu]
260:-

RC Revenge Pro	260
Ready 2 Rumble -Round 2	260
Real Pool	260
Ridge Racer 5	260
Roadster Trophy	260
Run Like Hell	260
Seven Blades	260
Shadow Destiny	260
Silent Scope	260
Smugglers Run	260
Star Wars Episode 1 Starfighte	260
Star Wars Super Bomb Squad	260
Street Fighter EX3	260
Street Lethal	260
Summoner	260
Super Bust A Move	260
Surfing H30	260
Tekken Tag Tournament	260
Timesplitters	260
Unreal Tournament	260
World Is Not Enough. The	260
V-Room	260
X Squad	260
Zone of the Enders	260

PlayStation

Käyettyjen pelien varastotilenne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, läytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

2Extreme	40
40 Winks	60
4-4-2 Soccer	40
4x4 World Trophy	160
Ace Combat 2	120
Ace Combat 3	190
Action Bass	190
Action Man	190
Actua Golf	70
Actua Golf 2	120
Actua Golf 3	190
Actua Ice Hockey	20
Actua Pool	190
Actua Soccer	20
Actua Soccer 2	60
Actua Soccer 3	150
Actua Soccer Club Ed	40
Actua Tennis	140
Adidas Power Soccer	20
Adidas Power Soccer 2	40
Adidas Power Soc 97	20
Adidas Power Soc 98	40
Agent Armstrong	100
Agile Warrior	60
Air Combat	120
Air Race	120
Airnouts	160
AIV Evolution Global	120
Akuji	120
Aladdin	190
Alien Trilogy	100
All Star Soccer	20
All Star Tennis 2000	190
All Star Tennis 99	120
Allied General	190
Alone in the Dark	100
Alundra	100
Alundra 2	190
Andretti Racing	20
Ape Escape	160
Apocalypse	40
Aquanauts Holiday	90
Arcade Greatest Hits 2	60
Area 51	60
Ark of Time	120
Armoured Core	120
Army Men	
-Air Attack 2	190
- Sarges Heroes 2	160
-3D	160
-Air Attack	160
-Op. Meltdown	190
Baby Universe	60
Babylon 5	60
Ball Blazer	20
Ball Blazer Champion	20
Barbie Race & Ride	120
Barbie Super Sports	120
Batman & Robin	80
Batman Forever	40
Batman Racing	190
Batman Return of t J	190



Army Men Sarges Heroes
[Toiminta]
Muovisotilaita **160:-**

Crash Team racing
[Racing]
Crash kurvailee! **190:-**

Battle Arena Tosh 1	20
Battle Arena Tosh 2	40
Battle Arena Tosh 3	90
Battlesport	20
Battlestation	120
Beast Wars	40
Beatmania	190
Beatmania Euro	190
Bedlam	20
Big Air	30
Bio Freaks	80
Bishi Bashi Special	180
Black Dawn	20
Blade	190
Blam! Machinehead	20
Blast Chamber	40
Blast Radius	100
Blasto	70
Blaze & Blade	120
Blazing Dragons	70
Bloodlines	160
Bloody Roar	60
Bloody Roar 2	140
B-Movie	20
Bob the Builder	190
Bomberm Fantasy R.	190
Bomberman World	190
Brahma Force	120
Breakout	190
Breakpoint Tennis	20
Breath of Fire 3	120
Brian Lara Cricket	160
Broken Helix	60
Broken Sword	140
Broken Sword 2	150
Brunswick C Pro Bowl	120
Brunswick Pro Bowl 2	190
Bubble Bobble	100
Bubsy 3D	100
Bug Riders	80
Buggy	70
Bugs Bunny	190
Bugs Life Activity C.	120
Burning Road	20
Bushido Blade	120
Bust A Groove	140
Bust A Move 2	80
Bust A Move 3	100
Bust A Move 4	160
Buster & Beanstalk	190
Buzz Lightyear Star C	190
C&C Red Alert	100
C&C Retaliation	150
C3 Racing	60
Caesars Palace	140
Caesars Palace 2	190
Caesars Palace 2000	190
Capcom Gen Vol 1	180
Cardinal Syn	60
Carmageddon	140
Carmageddon 2	190
Carnage Heart	60
Casper	60
Castlevania 1	160
Castrol Honda Superb	60
Castrol Honda S 2000	190
Centipede	150
Champ Bass Fishing	190
Champ Motocross	190
Chaos Break	190
Chase the Express	190
Cheesy	20
Chessmaster 2	190
Chessmaster 3D	190
Chill	40
China	160
Chocobo Racing	100
Chronicles of t Sword	20
Circuit Breakers	120
City of t Lost Children	130
Civilization 2	190
Clock Tower	40
Colin McRae Rally	100
Colin McRae Rally 2	220
Colony Wars	20
Colony W 3: Red Sun	130
Colony W Vengeance	70
Command & Conq	80
Constructor	140
Contra Legacy War	20
Cool Boarders	20
Cool Boarders 2	70
Cool Boarders 3	120
Coolboarders 4	190
Courier Crisis	70

Gran Turismo 2
[Racing] **130:-**
Ja vauhti kiihtyy!

Crash Bandicoot	80
Crash Bandicoot 2	100
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Crime Killer	80
Crisis Beat	180
Critical Depth	20
Criticom	20
Croc	100
Croc 2	190
Crow City of Angels	80
Crusader No Remorse	20
Crusaders of M & M	190
Crypt Killer	20
Cyber Tiger	120
Cyberia	20
Cybersled	10
Cyberspeed	10
D	70
Dance Dance Revolut	190
Dark Forces	120
Darklight Conflict	20
Darkstalkers	70
Darkstalkers 2	80
Darkstalkers 3	160
D Mirra Freesty. BMX	190
Davis Cup Tennis	70
Dead Ball Zone	20
Dead or Alive	120
Deathtrap Dungeon	70
Defcon 5	20
Demolition Racer	190
Descent	70
Descent 2	80
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Destruction D RAW	190
Deuce	190
Devils Deception	20
Devils Dice	120
Diablo	150
Die Hard Trilogy	80
Die Hard Trilogy 2	190
Digimon World	190
Dino Crisis	120
Dino Crisis 2	190
Discworld	140
Discworld 2	180
Discworld Noir	190
Disneys Dinosaur	190
Disneys Magical Rac T	190
Disneys Mag. Tetris	190
Disruptor	20
Divers Dream	110
Dodgem Arena	40
Donald Duck	190
Doom	130
Dragon Ball Final B.	190
Dragon Heart	20
Dragon Valor	130
Dreams	110
Driver	120
Duke Nukem 3D	100
Duke Nukem T 2 Kill	160
Dukes of Hazzard	140
Dukes of Hazzard 2	190
Dune 2000	190
Dynasty Warriors	100
Eagle One: Harrier Att	190
Earthworm Jim 2	120
Eartworm Jim 3D	190
ECW Anarchy Rulz	190
ECW Hardcore Rev	140
Egypt	120
El Dorado	190
Eliminator	60
Epidemic	20
Escape ODT	70
ESPN Extreme Games	20
ESPN G Outdo. Game	190
Eternal Eyes	190
Euro 2000	190
European Super Lea.	190
Everybodys Golf	80
Everybodys Golf 2	150
Evil Zone	140
Evo's Space Adv.	150
Excalibur 2055 AD	20
Exhumed	100
Explosive Racing	20
Extreme 500	140
Extreme Pinball	70
Extreme Snowbreak	20
F.A Premier L Man 2k	80
F.A Premier L Man	80
F.A. Manager	60
F.A. Prem L Man 2001	190
F.A. Premier L Star	60
F.A. Prem L Star 2001	190
F1 2000 EA	160
F1 Champ Season 2k	190
F1 Rac. Champ (UBI)	190
F1 World G Prix 99	190
Fade to Black	60
Fantastic Four	80
Fear Effect	220
Felony 11-79	70
Fifa 2000	160
FIFA 97	20
FIFA 98	60
FIFA 99	120
Fifth Element	40
Fighter Maker	190
Fighting Force	100
Fighting Force 2	150
Final Doom	160
Final Fantasy 7	100
Final Fantasy 8	130
Firo & Klawd	70
Fishermans Bait	150
Fishermans Bait 2	190
Flintstones Bedr. Bow	190
Floating Runner	40
Fluid	70
Formula 1 99 (EA)	80
Formula Karts	70
Formula Nippon	190
Formula One	20
Form One 2k (Sony)	190
Formula One 97	20
Formula One 98	40
Form. One 99 (Sony)	80
Forsaken	60
Frank Thomas Baseball	70
Frenzy	80
Frogger	70
Frogger 2	190
Front Mission 3	190
Full Tilt Battle Pinball	80
Future Cop LAPD	90
Galaga	190
Galaxian	60
Galaxy Fight	70
Galerians	190
Gauntlet Legends	190
G-Darius	70
Gekido	190

Grandia
[Roolipeli]
160:-

Gerry Lopez Surf Rid.	190
Gex	90
Gex 3 Deep Cover	120
Gex 3D	130
Ghost in the Shell	120
Ghoul Panic	160
Global Domination	80
Glover 1	120
Goalstorm	20
Golden Goal	40
Golf Pro	120
Goofy's Fun House	190
G-Police	20
G-Police 2	120
Gran Turismo	60
Gran Turismo 2	130
Grand Theft Auto	80
Grand Theft Auto 2	180
G T A London	100
Grandia	160
Granstream Saga	150
Gridrun	20
Grind Session	190
Grudge Warriors	50
Guardian Crusade	150
Guardian Heroes	70
Guardian of Darkness	70
Guilty Gear	190
Gungage	150
Hard Boiled	20
Hard Edge	120
Hardcore 4x4	80
Harvest Moon	190
Heart of Darkness	120
Heberekes Popoitto	20
Hell Night	190
Hercs Adventure	70
Hercules	120
Hexen	60
Hi Octane	20
Hogs of War	190
Hot Wheels Turbo Rac	70
Hugo	130
Hugo 2	190
Hydro Sport Racing	190
Hydro Thunder	90
Hyper Match Tennis	20
Impact Racing	20
In Cold Blood	160
In the Hunt	20
Incredible Crisis	90
Incredible Hulk	90
Independence Day	20
Indy 500	90
Infestation	110
Inspector Gadget	190
Int. Motocross X	60
Int. Sup Soccer 2000	190
Int. Sup Soccer 98	60
Int. Sup Soccer DeLuxe	60
Int. Sup Soccer Pro	70
Int. Sup Soccer P Evol	160
Int. Track & Field	130
Int. Track & Field 2	190
Invasion	110
Iron & Blood	20
Iron Man X/O	20
Iznogoud	140
Jackie Chan	190
Jade Cocoon	190
J McGrath Cross 2000	190
J McGrath Supercr 98	160
Jersey Devil	40
Jet Raider	20
Jet Raider 2	20
Jet Rider 3	120
Jimmy W Cueball 2	190
Jo Jo's Bizarre Adv	160
Joe Blow	120
Johnny Bazookatone	20
Jonah Lomu Rugby	70
Judge Dredd	40
Jumping Flash!	20
Jumping Flash! 2	40
Jupiter Strike	20
Jurassic Park Lost W	70
K1 the Arena Fighters	100
Kagero Deception 2	120
Kart Duel	90
Kart Duel 2	120
Kasparov	190
Kengo	120
Kensai	80
Kick Off World	20
Kileak the Blood	20
Killing Zone	20

Parasite Eve 2
[Seikkailu]
Huikea seikkailu! **190:-**

King of Fighters 95	90
Kings Field	20
Kingsley	60
KKND Krossfire	190
Klonoa	130
Knock Out Kings 2k	140
Knock Out K 2001	190
Knock Out Kings 99	40
Konami Open Golf	80
Koudelka	190
Krazy Ivan	20
Kula World	140
Kurushi	120
Kurushi 2	140
Last Report	80
Le Mans 24 Hour	60
Legacy of K 2 Soul R	120
Legacy of Kain	80
Legend	120
Legend of Dragoon	190
Legend of Kartia	140
Legend of Legaia	150
Lego Racers	160
Lego Rock Raiders	150
Leijonakuningas 2	190
Lemmings 3D	90
Lemmings Collection	120
Lethal Enforcers	120
Libero Grande	120
Lifeforce Tenka	40
Little Big Adventure	60
Little Mermaid 2	190
Live Wire	90
LMA Manager	120
Loaded	20
Lomax	80
Lone Soldier	20
Lost Vikings 2	120
Lucky Luke	120
Machine Hunter	70
Madden 97	20
Madden 98	60
Madden 99	70
Madden NFL 2000	120
Madden NFL 2001	190
Magic Carpet	20
Magic the Gathering	160
Magical Drop 3	160
Magical Stones	160
Martian Gothic: Unific	60
Marvel Super Heroes	70
Marvel Super Heroes	
vs Street Fighter	100
Marvel vs. Capcom	150
Mary King Riding Star	140
Mass Destruction	20
Master of Monsters	160

Need for Speed Porsche
[Racing]
Mukana kaikki Porchet! **190:-**

Matt Hoffman BMX	190
Max Power Racing	60
Maximum Force	120
MDK	70
MDK 2	120
Mechwarrior 2	70
Medal of Honor	130
Medievil	80
Medievil 2	150
Mega Man 8	100
Mega Man Battle & Ch	120
Mega Man Legends	120
Mega Man X3	90
Mega Man X4	110
Men in Black	90
Messiah	190
Metal Gear Solid	130
Metal Gear S Add On	100
Michael Owen WLS 9	100
Mickeys Wild Adv	80
Micro Machines V3	100
Micro Maniacs	160
Midnight in Vegas	190
Midnight Run	40
Millenium Solider	120
Millie Miglia	160
Mis Adventure of Tron	190
Missile Command	60
Mission Impossible	150
MK Special Forces	190
Moho	160
Monaco Grand Prix 2	70
Monkey Hero	160
Monopoly	170
Monster Force	160
Monster Rancher	190
Monster Seed	160
Monster Trucks	70
Mortal Kombat 3	70
Mortal Kombat 4	140
Mortal Kombat Myth	100
Mortal K Spec. Forces	190
Mortal Komb Trilogy	100
Mortimer the Chicken	190
Moto Racer	60
Moto Racer 2	100
Moto Racer World T	190
Motocross Madness	190
Motorhead	60
Motormash	70
Motortoon GP 2	60
Mr Domino	70
Mr Driller	190
Ms Pacman Maze Mad	190
MTV Snowboarding	150
Mulan Story	160
Mummy, the	190
Muppet Monster Adv	170
Muppets Race Mania	150
Music	120
Music 2000	190
Myst	80
Mystical Ninja	190

Nagano Wint Olymp.	100
Namco Museum	
Vol. 1	60
Vol. 2	80
Vol. 3	90
Vol. 4	100
Vol. 5	150
Nanotek Warrior	30
Nascar 2000	100
Nascar 99	80
NBA Basketball 2000	1100
NBA Fastbreak	60
NBA Live 2000	100
NBA Live 2001	190
Need for Speed	40
Need for Speed 2	60
Need for Speed 3	80
Need for Speed 4	100
Need f Sp 5: Porsche	190
New Adv Superman	190
Newman Haas Racing	100
Next Tetris	190
N-Gen Racing	190
NHL 2000	120
NHL 2001	180
NHL 97	20
NHL 98	40
NHL 99	60
NHL 99 Pro	60
NHL Blades of Steel 2k	150
NHL Breakaway 98	60
NHL Champ 2000	140
NHL Face Off	20
NHL Face Off 2000	100
NHL Face Off 97	20
NHL Face Off 98	60
NHL Face Off 99	70
NHL Powerplay	20
NHL Powerplay 98	40
NHL Rock the Rink	110
Nightmare Creatures	90
Nightmare Creat 2	190
Ninja	120
No Fear D.hill M.bikin	140
Noddy 3	190
Note, the	60
Novastorm	70
Nuclear Strike	140
Oddworld 1 Abes Odd	100
Oddworld 2 Abes Ex	140
Off World Interceptor	50
Official Formula 1	190
Olympic Games	70
Olympic Soccer	20
Omega Boost	140
One	70
Onside Soccer	60
Overblood	70
Overblood 2	130
Overboard	60
Pacman World	160
Pandemonium	130
Pandemonium 2	160
Panzer General	190
Parappa the Rapper	150
Parasite Eve 2	190
Parodius	70
Pax Corpus	70
Penny Racers	70
Perfect Assassin	70
Perfect Weapon	70
Pet in TV	90
Phat Air Snowboard	100
Philosoma	70
Pitball	60
Pitfall 3D	80
Plane Crazy	120
Player Manager	70
Player Manager 2000	170
Player Man 98/99	150
Pocket Fighters	140
Poed	70
Point Blank	130
Point Blank + Ase	300
Point Blank 2	160
Pong	120
Pool Hustler	160
Pop & Pop	150
Pop'n Music	150
Populous the Begin.	60
Porsche Challenge	50
Power Move P Wrestl.	70
Power Rangers: Lightspeed Resc	180
Power Serve Tennis	90
Poy Poy	90
Poy Poy 2	120
Premier Man 2000	190
Premier Manager 98	90
Premier Manager 99	120

Theme Park World
[Simulaatio]
Johda huvipuistoa! **190:-**

Primal Rage	90
Prime Goal	40
Pro 18 W Open Golf	40
Pro Pinball	130
Pro Pinball Big R USA	70
Pro P Fantastic Journ.	120
Pro P Timeshock	120
Project Overkill	70
Psybadek	90
Psychic Detective	40
Psychic Force	70
Puchi Carat	160
Puma Street Soccer	140
Qbert	80
Quake 2	150
R4 Ridge Racer Type 4	100
R4 R R Type 4 +JogCon	170
Racing Simulator 2 UBI	70
Radical Bikers	180
Rage Racer	70
Raging Skies	70
Raiden Project	40
Railroad Tycoon 2	140
Rainbow Six	190
Rally Championship	160
Rally Cross	70
Rally Cross 2	140
Rally Masters	195
Rampage Through T	140
Rampage World Tour	140
Rampage W Tour 2	150
Rapid Racer	70
Rapid Reload	70
Rascal	90
Rat Attack	130
Rat Pack Games	190
Raven Project	60
Ray Tracer	70
Rayman	120
Rayman 2	190
Raystorm	80
RC Stunt Copter	150
Re Volt	150
Ready 2 Rumble	190
Real Bout Fatal Fury	40
Rebel Assault 2	70
Reboot	70
Reel Fishing	190
Reel Fishing 2	190
ReLoaded	80
Renegade Racer	190
Rescue Shot	190
Resident Evil	100
Resident Evil 2	130
Resident Evil 3	150
Resident Evil Dir. Cut	150
Res Evil Gun Survivor	190
Retro Force	140
Return Fire	80
Revolution X	70
Ridge Racer	60
Ridge Racer Revolution	80
Riot	70
Rise 2 Resurrection	40
Rising Zan	170
Risk	80
Rival Schools	140
Shao Lin	190
Sheep	180
Shellshock	40
Shockwave Assault	40
Silent Bomber	140
Silent Hill	190

Keskusyksiköt ja tarvikkeet

Keskusyksiköt

	Myynti	osto
Dreamcast keskusyksikkö	950	550
Playstation 2		
Playstation , vanha malli	500	250

PlayStation keskusyksikkö
[käytetty]
Takuu 1kk **500:-**

PS-One, uusi malli	545	300
Gameboy Color	395	200
Nintendo 64	450	200

Varaamme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tarkista varastotilanteemme soittamalla numeroon 02-27 57 600.

PSX tarvikkeet

	Myynti	Osto
Action Replay Professional Dat	180	90
Antennikaapeli tarvike	60	30
Antennikaapeli Original	80	40
PO Analog Original	90	40
PO Dual Shock tarvike	110	55
PO Dual Shock Original	130	60
M.kortti 1080 Block	280	140
M.kortti 120 Block	100	50
M.kortti 15 Block. tarvike	40	20
M.kortti 240 Block	140	40
M.kortti 60 Block	90	45
M.kortti 30 Block	70	35
M.kortti Original	50	25
Multi Tap, Sony	120	60
Multi Tap Joytech	100	30
Hiiri, Sony	100	50
Hiiri, tarvike	80	40
Ase Erazer Gun. Scorpion	110	55
Ase Real Arcade Light Gun	200	100
Ratti Ferrari Shock 2 Force	300	150
Ratt iPlaystation Mad Catz v2	300	150
RGB-kaapeli	80	20
X-Tender	45	20



NINTENDO64 PELIT



Zelda Majora's Mask

[Seikkailu] 399:-

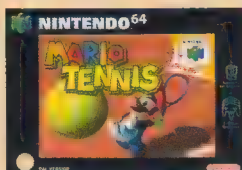
Vihdoinkin jatkuu jo vuosia koko maailmaa viihdyttänyt legendaarinen seikkailu. Pääroolissa jälleen nuori Link maagisissa ympäristöissä. Tilaa omasi heti niin tiedät mistä puhutaan!



Bond The world is not...

[Action] 399:-

Goldeneyen seuraaja



Mario Tennis

[Sport]

Game, Set & Match 399:-

Uutuuksia	
Donald Duck Qck Attack	399
F1 Racing Champ. (UBI)	399
Kirby 64 - The Crystal S.	soita
Mickey's Speedway USA	399
Pooh - Tigger's Hon. Hunt	399
Power Rangers-Light Sp.	soita
Ready 2 Rumble Boxing 2	soita
Rush 2049	soita
Scooby Doo!	soita
Tom & Jerry in Fists of F.	399
WWF No Mercy	soita
Suoraan hyllystä	
Banjo Kazooie 3D	soita
Battle Tanx Global Assault	soita
Bugs Life	soita
Castlevania 3D	soita
Cyber Tiger	soita
Daikatana	soita
Disney Magical Tetris	399
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	499
ECW Hardcore Revolution	399
Earthworm Jim 3D	399
Fighting Force 64	589
Goldeneye 007	299
Int. Superstar Soccer 2000	399
Int. Track & Field Sum Game	399
Jeremy McGrath Super 2000	399
Jet Force Gemini	399
Lego Racers	399
Mario Golf	399
Mario Kart 64	299
Mario Party 2	399
Perfect Dark	399
Pokemon Snap	399
Pokemon Stadium + T Pak	499
Resident Evil 2	449
Ridge Racer 64	399
Rocket - Robot on Wheels	399
Shadowman	399
South Park Rally	399
Star Wars Rogue Squadron	399
Top Gear Hyper Bike	419
Top Gear Rally 2	399
Turok 3 Shadow Oblivion	399
Turok: Rage Wars	399
Vigilante 8	399
WWF Attitude	399

PALVELEMME

JOULUNA (1-22.12-00) SEURAAVASTI:
arkisin 9-19.00
lauantaisin 10-15.00
sunnuntaisin 12-16.00

Jos haluat nauttia tuotteistamme jouluaattona, muista tehdä tilauksesi viimeistään 18.12 klo 15.00 mennessä!

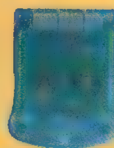


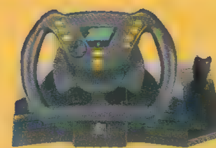
JOYTECH TARVIKKEET



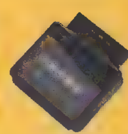












Kaapelit

Eikö televisiossasi ole paikkaa scart-liittimelle? Onko vaatimuksenasi ehdottomasti paras kuvanlaatu? Siinä tapauksessa suosittelemme sinulle Joyechin kaapeleita!

Playstation	
Antennikaapeli RF Switch	139
Linkkikaapeli	99
RGB Super AV Kaapelil	129
X-tender jatkojohto ohj.	69
Nintendo 64	
Antennikaapeli RF Switch	139
Playstation 2	
Super RGB Cable	119
Dreamcast	
RGB Kaapeli	119
GameBoy Color	
Linkkikaapeli	99

Peliohjaimet

Joytechin palkitut peliohjaimet ovat huolella valmistettuja ja tarkkaan testattuja. Testiryhmä on yhdessä insinöörien kanssa suunnitellut parhaan mahdollisen ergonomian.

Playstation	
Advanced Jolt Controller sin. pun. kirkas	139
Nintendo 64	
ControllerPlus 64 sin.harmaa,pun. musta	149
Controller Plus +256K muistikortit harmaa, pun. musta	219
Dreamcast	
ControllerPlus Clear sin, Clear Orange, Clear musta	199

"Rumble Packit"

Koe aivan uudenlainen pelifiilis Joytechin tärinälaitteiden kanssa! Osa täristimistä toimii samalla myös muistikorttina laadusta tai kapasiteetista tinkimättä.

Dreamcast	
Joltpack + 1M muistikortti Clear, musta	149
Joltpack Clear vihr, Clear mustat	119
Nintendo 64	
Jolt Pack + muistikortti. 256K pun. musta	119
Jolt Pack Advance. 2-in-1 harmaa, pun. musta	99
Jolt Pack Advanced Plus	119
Jolt Pack sin, harmaa, vihr. kelt, pun, musta	119
Jolt Pack Rechargeable	139

Muistikortit

Muistikortteja on saatavana useana eri kokoisena ja eri värisenä. Huippumodernit valmistustavat ja laatukontrollointi ovat tehneet Joytechin tuotteet tunnetuiksi korkeasta laadustaan.

Playstation	
Muistik 15 block eri värejä	69
Muistik 30 bl. eri värejä	119
Muistik 60 block	139
Muistik 120 block	169
Muistik 840 block	249
Dreamcast	
Muistik 1MB eri värejä	139
Muistik 4MB eri värejä	179
Nintendo 64	
Muistik 256K eri värejä	99
Muistikt 4X eri värejä	109
Muistik Expansion 4 MB	119

Ratit

Joytechin rattiin et tule koskaan pettymään! Joytech on suunnitellut ratteja yhdessä F1-talli jordanin kanssa, joten aito ajofiilis on taattu.

PlayStation	
Jordan 2in1 N64/PSX	389
Jordan GP 2	389
Jordan Value Edition (ilan polkimia)	269
Nintendo 64	
Jordan 2in1 N64/PSX	389
Dreamcast	
Jordan Official GP	soita

Playstation 2

JJoytech on tuonut markkinoille tarvikkeita myös uuteen huippu-koneeseen. Mitä pidät esim. kaukosäätimestä, jonka avulla voit hallita DVD-elokuvia sohvalta käsin?

PlayStation 2	
Analogue Controller Pro	299
DVD kaukosäädin	199
Harder Drive	269
Muistikortti	soita
Moonbase Stand	139
Multitap	299
Ratti	soita
Super RGB Cable	199

Paketti jouluksi kotiin? Tilaa viim. 18.12!!

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Kärsämäentie 8, 20300 Turku
puh. 02-2757 600
fax. 02-2510 055
www.gameplay.fi

Avoinna arkisin 9-18.00

UUTUUKSIA/TULOSSA

Dreamcast™

Shenmue
[Seikkailu] **soita**
Pakkohankinta!

Sega GT
[Racing] **369:-**
Huippurallia!

Quake 3 Arena
[Action] **369:-**
Nyt Dreamcastille!

Alla ennakkoilmoitusten perusteella ilmestyneitä pelejä. Tarkista osoitteesta www.gameplay.fi tai numerosta 02-27 57 600.

4x4 Evolution	329
Aerowings 2	369
Dave Mirra Freestyle BMX	369
Disney's Dinosaur	369
European Super League	369
F1 World Grand Prix 2	369
KISS Psyco Circus	369
Phantasy Star Online	369
Rainbow Six	369
Ready 2 Rumble Round 2	369
Renegade Racers	369
Samba De Amiga	soita
Silent Scope	369
Sno-Cross Champ Racing	369
Tokyo Highway Challenge 2	369
Tony Hawk 2	369
Toy Story 2	369
UEFA 2001	369
Ultimate Fighting Champions	369
Vanishing Point	369
Worldwide Soccer 2001	369
Vanishing Point	369
Worldwide Soccer 2001	369

Half Life
[Action] **369:-**
Paras action-peli!

Jet Set Radio
[Racing/Seikkailu/Sport]
Coolt! **369:-**

Dreamcast peruspaketti

sis. keskusyksikkö, peliohjain, scart-liitin, virtakaapeli, sisäärakennettu 56k modeemi, puhelinpistoke, demo-CD,sekä peli Chu Chu Rocket. Takuu 6kk.

Hintamme 1595:-

SUORAAN HYLLYSTÄ

Blue Stinger	369	Metropolis Street Racer	369
Chu Chu Rocket	369	NHL 2K	369
Dead or Alive 2	369	Powerstone 2	369
Deep Fighter	369	Rayman 2	329
ECW Hardcore Revolution	369	Resident Evil Code Veroni	369
Evolution	329	Sega Bass Fishing + vapa	639
F355 Challenge Pass Rossa	369	Soul Calibur	369
Gauntlet Legends	369	Space Channel 5	369
Grand Theft Auto 2	369	Spirit of Speed	369
Hidden and Dangerous	369	Star Wars Episode 1 Jedi Pow	369
Hydro Thunder	359	Tomb Raider 4	339
Jeremy McGrath Superc 2000	369	Urban Chaos	369
Jimmy Whites Cueball 2	369	Virtua Athlete	369
Jo Jo's Bizarre Adventure	369	Virtua Tennis	369
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	359	Zombie Revenge	369

Time Stalkers
[Roolipelil] **369:-**
Kestääkö kantti..?!

TARVIKKEET

Meillä on myös Joytechin tarvikkeita Dreamcastille -kts. erillinen ruutu tällä aukeamalla.

Action Replay CD-X (tarv.)	329
PO Original	219
Ase DC Mad Catz	329
Ratti Ferrari Shock 2	495
Rumble Pack Org	179
VMS Muistikortti	219

Dreamcast DVD-paketti

Dreamcast keskusyksikkö *(kuten yllä, mutta ilman peliä)*
+ DVD Samsung 511
DVD, VCD, ACD, CD-RW, CD-R, S-VHS, RGB, Dolby Digital ut, NTCS, PAL, Zoom.

3295:-

UUSI LUETTELO



Joko sinulla on huippusuosittu Gameplay-luettelo? Tilaa se nyt ilmaiseksi osoitteesta www.gameplay.fi tai soita numeroon 02-27 57 600

ALE!



4 Wheel Thunder	199
Aero Wings	149
Marvel vs Capcom	199
Midways G. Arcade Hits 1	199
Mortal Kombat Gold	199
Ready to Rumble Boxing	199
Shadowman	199
South Park Chefs Luv Sch.	199
Toy Commander	199
Trick Style	149
Wild Metal	149
Virtua Fighter 3tb	149
Virtua Striker 2	199
Worldwide Soccer 2000	199
WWF Attitude	149

Näin tilaat:

1. Täytä tilaamasi tuote, hinta henkilötietosi.
2. Leikkaa ja postita kuponki.
3. Voit myös tilata osoitteesta www.gameplay.fi tai soittaa 02-2757 600

Toimitusehdot

Gameplay Oy, Puh.02-2757600 Avoinna arkisin 9-18, la 10-14 Fax 02-2510 055, E-mail info@gameplay.fi, www.gameplay.fi

Hinnat. Kaikki hinnat on ilmoitettu Suomen markoissa ja ne sisältävät arvonlisäveron (ALV)). Varaamme oikeuden hinnanmuutoksiin. Gameplay ei vastaa mahdollisista painovirheistä.

Rahti ja toimitukset.

1. Ennakkotilaaminen Internetin kautta – lisätietoja www.gameplay.fi tai 02-27 57 600.

2. Postiennakko – Tilauksesi toimitetaan lähimpään postitoimipaikkaan paketin koosta riippuen postin toimitusehtojen mukaisesti 2-4 työpäivässä. Tilaukseen lisätään postikuluja 35-60mk tilauksen koosta riippuen (esim.PSX-peli=35mk, ratti=60mk).

3. 14 päivää maksuaikaa – Ilmoita tilausta tehdessäsi haluavasi tuotteet laskulle. Tarvitsemme koko henkilötunnuksesi, jotta voimme tarkistaa luottotietosi Suomen Asiakastieto Oy:stä. Mikäli voimassa olevia maksuhäiriöitä ei ole, toimitetaan tilauksesi yhdessä laskun kanssa joko suoraan kotiisi tai lähimpää postitoimipaikkaan paketin koosta riippuen. Postikulut 35-60mk lisätään paketin hintaan. Maksamaton lasku jätetään perintätoimiston perittäväksi. Perimme jokaisesta maksuhuomautuksesta 30mk. Laskulle voi tilata enintään 2000 (kaksituhatta) markan edestä.

Mikäli luottohäiriöitä ilmenee, toimitetaan tilaus postiennakolla.

Kaikilla tuotteilla on tilaustavasta riippumatta Kuluttajasuojalain edellyttämä7työpäivän palautusoikeus laskien lunastuspäivästä.

Takuu & reklamaatiot.
Kaikilla uusilla tuotteilla on 6kk:n (kuusi kuukautta) takuu. Takuu ei korvaa väärinkäytöksiä. Käytetyillä tuotteilla takuuaika on 1kk.

Pidtämme oikeuden loppuunmyyntiin.
Pidätämme oikeuden tuotteen loppuunmyyntiin, hinnanmuutoksiin, virheellisiin hintatietoihin, painovirheisiin ja muihin mhdollisiin tietovirheisiin, joita voi esiintyä luettelossamma, kotisivuillamme tai mainoksissamme.

Ikäsuositus
Alle 18-vuotias voi tilata vain holhoojan suostumuksella.

Tilauskuponki

Tuote (tekstaa selvästi) — Hinta

Nimi — E-mail

Lähiosoite — Postinumeror ja postitoimipaikka

Henkilötunnus tilattaessa laskulle (ei alle 18-vuotiaat) — *PeliAsema10/00*

Puh. — Huoltajan allekirjoitus (alle 18-vuotiaat)

Gamepl... maksa... postima... sun

Gameplay
Vastauslähet...
Sopimus
20700-49
20003 Turku

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN MAINITSEMAT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA SYKSYN MITTAAN

NINTENDO 64

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – MARRAS
MARIO PARTY 2 – LOKA
MARIO TENNIS – MARRAS
MICKEY'S SPEEDWAY USA – MARRAS
THE WORLD IS NOT ENOUGH – JOULU

GAME BOY

102 DALMATINER – JOULU
ADVENTURES OF THE SMURFS – LOKA
ALADDIN – MARRAS
ALFRED'S ADVENTURE – LOKA
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER – MARRAS
BLADE – JOULU
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER – LOKA
BUST-A-MOVE: MILLENNIUM EDITION – LOKA
CANNON FODDER – MARRAS
CASPER – MARRAS
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001 – MARRAS
CHICKEN RUN – MARRAS
COOL BRICKS – LOKA
CROC 2 – LOKA
CYBER TIGER GOLF – MARRAS
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX – MARRAS
DEADLY SKIES – MARRAS
DINOSAUR – LOKA
DONALD DUCK: QUACK ATTACK – LOKA
DONKEY KONG COUNTRY – MARRAS
F1 RACING CHAMPIONSHIP – MARRAS
FLINTSTONES:
BURGER TIME IN BEDROCK – MARRAS
GAMES FRENZY – LOKA
GRAND THEFT AUTO 2 – MARRAS
HEROES OF MIGHT & MAGIC – LOKA
INTERNATIONAL KARATE 2000 – MARRAS
JUNGLE BOOK – MARRAS
LEMMINGS – MARRAS
LOONEY TUNES: MARTIAN REVENGE – MARRAS
LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN – MARRAS
MAYA THE BEE 2 – MARRAS
MICRO MACHINES V3 – MARRAS
MTV SPORTS: SKATEBOARDING – LOKA
MTV SPORTS: TJ LAVIN ULTIMATE BMX – MARRAS
PLAYER MANAGER 2000 – MARRAS
POKÉMON TRADING CARD GAME – JOULU
POP N POP – MARRAS
POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE – MARRAS
PRO POOL – LOKA
ROAD RASH – MARRAS
ROBIN HOOD – MARRAS
ROX – MARRAS
RUGRATS: TOTALLY ANGELICA – LOKA
RUSH 2049 – JOULU
SCOOBY DOO CLASSIC CREEPY CAPERS – MARRAS
SUPERCROSS – MARRAS
THE GRINCH – JOULU
TINTIN: PRISONERS OF THE SUN – LOKA
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP – LOKA
TOM & JERRY – MARRAS
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – MARRAS
TWEETY'S HIGH FLYING ADVENTURE – LOKA
UNO – MARRAS
X-MEN MUTANT WAR – MARRAS
XTREME WHEELS – MARRAS

DREAMCAST

102 DALMATINER – JOULU
ARMY MEN: SARGE'S HEROES – MARRAS
BANGAI-O – LOKA
CHICKEN RUN – MARRAS
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX – MARRAS
DINOSAUR – MARRAS
ECW ANARCHY RULES – MARRAS
EUROPEAN SUPERLEAGUE – MARRAS
F1 WORLD GRAND PRIX II – JOULU
F355 CHALLENGE – LOKA
GIGA WING – LOKA
GUNBIRD 2 – MARRAS
JET SET RADIO – MARRAS
KISS: PSYCHO CIRCUS – LOKA
LE MANS 24 HOURS – LOKA
METROPOLIS STREET RACER – MARRAS
MOHO – LOKA
MR DRILLER – MARRAS
MTV SPORTS: SKATEBOARDING – LOKA
QUAKE 3 – JOULU
READY 2 RUMBLE ROUND 2 – MARRAS
RENEGADE RACERS – LOKA
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS – MARRAS
RUSH 2049 – LOKA
SAMBA DE AMIGO – JOULU
SEGA EXTREME SPORTS – LOKA
SEGA GT – JOULU
SHENMUE – JOULU
SILENT SCOPE – MARRAS
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING – JOULU
SPACE CHANNEL 5 – LOKA
SPACE RACE – MARRAS
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION – MARRAS
STAR WARS EPISODE I:
JEDI POWER BATTLES – LOKA
STARLANCER – JOULU
STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – MARRAS
STUNT GP – MARRAS
SUPER RUNABOUT 2 – MARRAS
THE GRINCH – JOULU
TIME STALKERS – LOKA
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 – MARRAS
TOMB RAIDER CHRONICLES – MARRAS
TOY STORY 2 – MARRAS

UEFA DREAM SOCCER – JOULU
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – LOKA
WWF ROYAL RUMBLE – LOKA

PLAYSTATION2

AQUA-AQUA – MARRAS
ARMORED CORE 2 – MARRAS
DEAD OR ALIVE 2 – JOULU
DRIVING EMOTION TYPE-S – JOULU
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD – MARRAS
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING – JOULU
ETERNAL RING – MARRAS
EVERGRACE – MARRAS
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 – JOULU
FANTAVISION – MARRAS
FIFA 2001 – MARRAS
GRADIUS III & IV – MARRAS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER – MARRAS
KESSEN – JOULU
MADDEN NFL 2001 – MARRAS
NHL 2001 – MARRAS
ORPHEN – MARRAS
READY 2 RUMBLE ROUND 2 – MARRAS
RIDGE RACER V – MARRAS
SIDEWINDER – JOULU
SILENT SCOPE – MARRAS
SKY SURFER – MARRAS
SSX – MARRAS
STUNT GP – JOULU
SWING AWAY GOLF – MARRAS
TEKKEN TAG TOURNAMENT – MARRAS
THEME PARK WORLD – JOULU
TIMESPLITTERS – MARRAS
X-SQUAD – JOULU

PLAYSTATION

007 RACING – JOULU
102 DALMATINER – JOULU
3.2.1. SMURFS – MARRAS
ALIEN RESURRECTION – JOULU
ALADDIN – JOULU
AZTEC – LOKA
BATMAN: RETURN OF THE JOKER – MARRAS
BUGS & TAZ – MARRAS
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001 – MARRAS
CHAMPIONSHIP SURFER – MARRAS
CHICKEN RUN – MARRAS
CRASH BASH – MARRAS
DANCING STAGE EURO MIX – JOULU
DANGER GIRL – MARRAS
DAVE MIRRA BMX – LOKA
DIGIMON WORLD – LOKA
DINO CRISIS 2 – MARRAS
DINOSAUR – LOKA
DJUNGELBOKEN – MARRAS
DRIVER 2 – MARRAS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – MARRAS
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 – JOULU
FIFA 2001 – MARRAS
FORD RACING – MARRAS
FORMULA 1 2000 – LOKA
GO BY RC – LOKA
HARVEST MOON – JOULU
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – MARRAS
HIDDEN & DANGEROUS – MARRAS
HUGO: THE QUEST FOR
THE SUNSTONES – LOKA
INCREDIBLE CRISIS – MARRAS
INTERNATIONAL TRACK & FIELD – MARRAS
KNOCKOUT KINGS 2001 – MARRAS
LEGEND OF DRAGOON – JOULU
LEMMINGS – MARRAS
LITTLE MERMAID – MARRAS
LOONEY TUNES RACING – MARRAS
MADDEN NFL 2001 – LOKA
MARTIAN GOTHIC – LOKA
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND – MARRAS
MIKE TYSON BOXING – MARRAS
MONSTER RANCHER – LOKA
MORTIMER THE CHICKEN – MARRAS
MS PAC-MAN: MAZE MADNESS – MARRAS
MTV SKATEBOARDING – LOKA
MTV SPORTS: PURE RIDE – LOKA
MUPPET MONSTER ADVENTURE – LOKA
NBA 2001 – MARRAS
NHL 2001 – LOKA
POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE – MARRAS
READY 2 RUMBLE ROUND 2 – MARRAS
REEL FISHING 2 – LOKA
SHEEP! – MARRAS
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON – MARRAS
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION – MARRAS
STRIDER 2 – MARRAS
THE GRINCH – JOULU
THE MUMMY – JOULU
THE WORLD IS NOT ENOUGH – MARRAS
THIS IS FOOTBALL 2 – MARRAS
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 – JOULU
TOM & JERRY – MARRAS
TOMB RAIDER: CHRONICLES – MARRAS
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – MARRAS
V-BEACH VOLLEYBALL – LOKA
VANISHING POINT – LOKA
WCW BACKSTAGE ASSAULT – MARRAS
WOODY WOODPECKER RACING – JOULU
WWF SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE – MARRAS

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.





ARVOSTELUT

VEIKKO

IKÄ: 21
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

SHENMUE - Suurin ja kaunein. **JET SET RADIO** - Nyrjähtänyt graffitisota muuttuu yllättäen varsin kiintoisaksi. **PERFECT DARK** - Edelleenkin ykkösluokkaa. **CAPCOM GENERATIONS** - Veteraanipelien tylyin, miehekkäin ja iskevin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Pakko-ostos karaistuneille veteraaneille. **DREAMCAST** - Aliarvostettu jalokivi.

TOPI

IKÄ:26
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

SHENMUE - Eeppinen. **LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** - Maaginen. **GRAN TURISMO 3** - Kazunori Yamauchi pääsee yhä lähemmäs todellisuutta... **GRADIUS III & IV** - Lääkkeet tylsyyteen. **MARIO TENNIS** - Tennis on aina toiminut Game Boylla.

MARTTI

IKÄ:25
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ : FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:

SHENMUE - Ehkä ainoa peli jonka tarvitset joululahjaksi. **JET SET RADIO** - Tässä pelissä on ristiriitoja. **SSX** - *1080° Snowboarding* on vihdoin löytänyt voittajansa. **DRIVER 2** - Matkalla Havannassa... **PERFECT DARK** - Joanna on edelleenkin Perfect, vai mitä?.

JOONAS

IKÄ: HÄLYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: JENKKIMÄTTÖ

PARASTA:

METROPOLIS STREET RACER - Hauska. **POKÉMON PINBALL** - Flipperin taikaa. **PLAYSTATION2** - Viimeinkin. **MARIO PARTY 2** - seurapelien aatelia - ainakin minun mielestäni.

LOVIISA

IKÄ: 23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RÄISKINTÄPELIT

PARASTA:

SHENMUE - TV-pelien historiaa. **GRAN TURISMO 3** - Pomminvarma simulaattori. **WIPEOUT FUSION** - Parempi kuin originaali? **PLAYSTATION2** - Se on kone... **LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** - Nintendon taidonnäyte.

TANELI

IKÄ:23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA FUTIS
PITÄÄ: URHEILU JA RPG
EI PIDÄ: VÄKIVALTAPELIT

PARASTA:

SHENMUE - Uraa uurtava. **LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** - Tarumainen. **GRADIUS III & IV** - Vanha rakkaus ei ruostu. **SSX** - Uskomatoman hieno. **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** - Tehkää tietä, täältä tullaan!

ISKA

IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: PITKITETYT PRESSANVAALIT

PARASTA:

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – Viettelevän mainio. **STAR TREK: INVASION** – Vannoutuneen trekkerin pakko-ostos! **WANHAT MARIO-PELIT** – Joskus on kiva muistella menneitä. **SHENMUE** – PPP – PlayStationin Pahin Painajainen.

SHENMUE

Osa TV-peleistä sijoittuu hamaan tulevaisuuteen, toisissa sen sijaan seikkaillaan historian hämärässä. Mutta harvoin pääsemme pelaamaan peliä, joka heijastaisi nykyajan elämää yhtä hyvin kuin *Shenmue*. Ja olisi yhtä jännittävä.

Shenmuella ei ole taakkanaan pelkästään siihen kohdistuvat huikeat odotukset. Pelillä on myös ratkaiseva vaikutus Segan Dreamcast-konsolin tulevaisuudelle. Siksi pelaajat tutustuvat peliin äärimmäisen kriittisesti. Mutta pelin tuottaja Yu Suzuki tietää, ettei hänellä ole syytä huoleen. Suzukin näkemyksen mukaan hän on tiiminsä kera laatinut uuden luvun TV-pelien historiaan. Ehkä ei suoranaisesti täysin uutta tyylilajia, vaan kuten hän itse asian ilmaisee, pikemminkin uudenlaisen elämyksen. Siihen ei moni pysty alalla, jonka kivijalkana ovat kekseliäisyys ja omaperäisyys. Mutta toisaalta uuden keksimisen luulisi olevan helppoa suhteellisen nuoren TV-peliteollisuuden piirissä, kun taas vaikkapa muusikkojen on hankalaa luoda jotain uutta, koska tuntuu että kaikkea on jo kokeiltu. Tarkoitan tällä sitä, että modernin popbiisin kirjoittaminen on varmasti ollut paljon helpompaa siihen aikaan, kun vertauskohteita ei vielä ollut. Eikä tällä hetkellä ole yhtään peliä, johon *Shenmueta* voisi verrata.

Se tekee pelistä elämyksen, joka lyö ällikällä. Ja pelissä on kylliksi kummasteltavaa hyväksi toviksi, ennen kuin pelaaja tohtii edes perehtyä juoneen. Niin valtavasti tutkittavaa on pelissä, joka on lähes sataprosenttisen interaktiivinen. Kiinnostavinta on se, että tutkiminen on hauskaa. Aluksi on mahdottoman mukavaa sytyttää ja sammuttaa lamppuja ja vetää auki laatikoita. Tai kokeilla, voiko radiota kuunnella tai voiko puhelimella soittaa jollekulle. Pian pelaajalle selviää, että interaktiivisuus on viety vielä pidemmälle.

Shenmuen päähenkilö on tavallinen opiskelija nimeltä Ryo Hazuki. Peli alkaa vuoden 1986 lopulla, mikä on hyvin kaoottista aikaa Ryon elämässä. Nuori mies joutuu nimittäin itse todistamaan oman isänsä raakaa murhaa, ja julman välikohtauksen jälkeen hän ei enää ole entisensä. Ryo päättää lopettaa koulunkäynnin ja ryhtyä ratkomaan isänsä kuoleman arvoitusta. Shenmuen lähetessä loppuaan pelaaja huomaa, ettei sen suuruista salaisuutta selvitetäkään yhden pelin puitteissa.

Shenmue vaatii pelaajaltaan omistautumista, pikkutarkkuutta ja pulmanratkaisua. Hänen pitää tehdä itse omat päätöksensä ja oikeita valintoja oikeaan aikaan. Mutta kaiken voi tehdä itselleen sopivaan tahtiin. Tosin jos pelaaja viivyttelee liikoja, viittaukset vaadittuun tehtävään käyvät lopulta niin ilmeisiksi, ettei asian lykkääminen enää onnistu. Eniten johtolankoja saa ihmisten kanssa juttelemisesta. Huulta voi heittää kenen kanssa haluaa, mutta aina siitä ei ole hyötyä. Tuntemattomat usein pahoittelevat, etteivät he kiireeltään ehdi selittää jotakin tai että he ovat liian uuvuksissa keskustellakseen. Yksinäiset tytöt tiuskaisevat helposti, etteivät he puhu muukalaisille. Mutta paikalliset juorukellot tietävät eniten kyläläisten asioista. Ja pelin tunnetuimmat kasvot oppii tunnistamaan ja hyödyntämään. Varmoilla korteilla on melkein aina jotain uutta tietoa, ja heidän neuvojaan seuraamalla pelissä pääsee lähes aina eteenpäin.

Ryo Hazuki on pidetty hahmo kotikylässä Yokosukassa sekä keskustassa Dobuitassa. Kaikki vauvasta vaariin ilahtuvat silminnähden, kun hän pysähtyy juttusille. Kukkakaupan Nozomi-tyttö ilahtuu erityisen paljon, minkä Ryo tuntuu aluksi jättävän huomiotta. Nozomi kehottaa Ryoa olemaan varovainen tehtävässään ja sanoo asioita, joista miehen pitäisi hoksata hänen tunteensa. Mutta jos Nozomille haluaa soittaa, pitää odottaa että kukkakauppa on kiinni, sillä sitä ennen hän ei ole kotosalla. Samalla tavalla toimii muukin peli. Kello tikittää koko ajan, yö muuttuu päiväksi ja vuodenajat vaihtuvat. Niin myös sää. Öisin katuja kansoittaa tyystin erilainen porukka kuin päivisin. Ja jos jotakuta seuraa tämän matkatessa kotiin töistä, saa selville missä kylän taloista hän asuu.

Pelissä on yksi puute: se, että *Shenmue* on vain pitkän tarinan ensimmäinen kappale. Sen huomaa, sillä moniin pelaamisen myötä muotoutuviin mysteereihin ei tule selkoa.

Pysyäkseen kärryillä kaikkien uusien tietojen ja vaikutelmien virrassa Ryo pitää päiväkirjaa. Sinne hän merkitsee tärkeät puhelinnumerot, tunnussanat ja merkilliset tapahtumat. Jos pelaaja ei tiedä, mitä seuraavaksi tekisi, kannattaa tutkia päiväkirjaa ja yrittää yhdistää johtolangoista jonkinlaista ratkaisua. Harvoin silti pallo pääsee täysin hukkaan. Ryo on useimmiten melko yksiselitteinen, ja vihjeen saatuaan hän mielellään toteaa tyyliin: "Ahaa, ehkäpä minun pitäisi tutkia asiaa tarkemmin." Joskus hänen reaktionsa tuntuvat liioitelluilta, välillähän sitä haluaisi ajatella itsekin, mutta vinkkien ansiosta kokemattomillekin pelaajille on mahdollista päästä pelin loppuun. *Shenmue* perustuu järjestelmään, jossa pelaaja saa apua jumitilanteissa. Mitä useamman kerran pelaaja epäonnistuu, sitä enemmän vinkkejä tehtävän suorittamiseen tarjoutuu. Ellei muu auta, väännetään rautalangasta: pelaajalle näyte- ▶



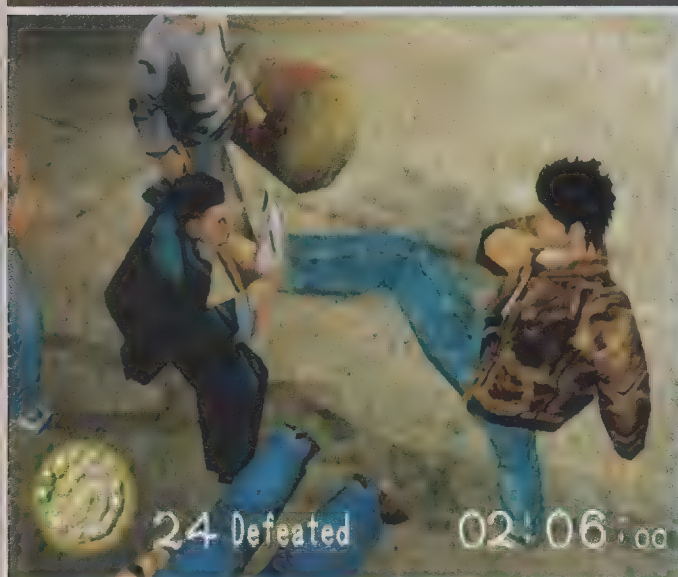


Bussista myöhästyminen ei haittaa: aikataulun mukaan seuraava tulee vartin päästä. Halvempiakin bussit ovat kuin tosielämässä.





Ryo herää kellon soittoon joka aamu puoli yhdeksältä. Toisin kuin tosielämässä, pommiin nukkumisen vaaraa ei ole.





Ne, jotka eivät saaneet käyttää karkki- tai leluautomaattia pieninä, voivat ottaa vahingon takaisin *Shenmuen* myötä.











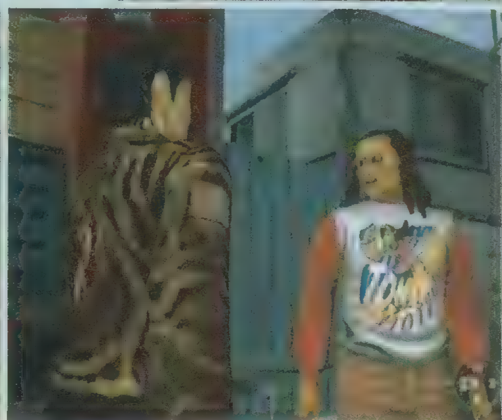


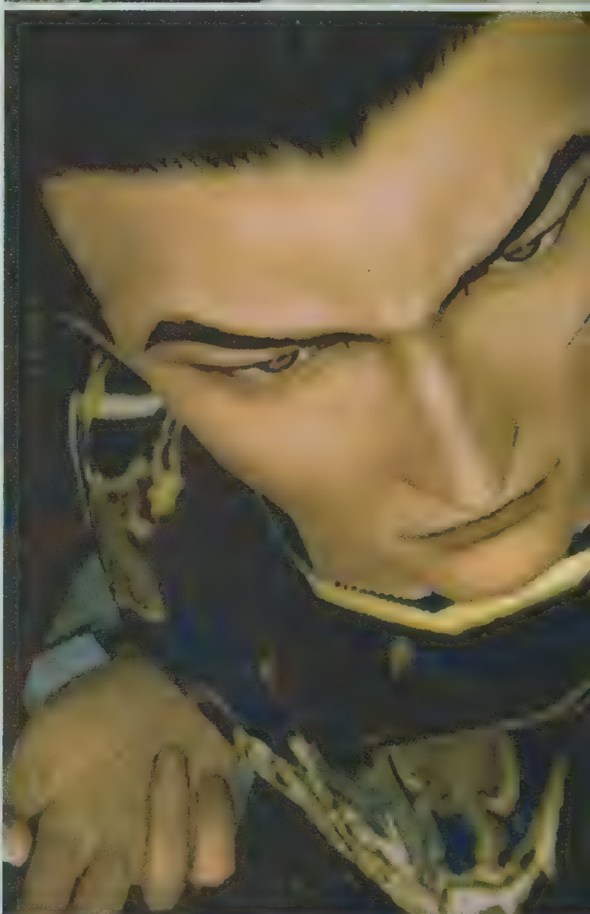
Puhelimella soittelu on mahdollista *Shenmuessa.* Puhelinluettelosta löytyvät mm. poliisin, numerotiedustelun ja palokunnan numerot. Mikäli pelaaja yrittää soittaa hätänumeroon, Ryo tokaisee: "Helkkari, minä en halua että kytät tulevat paikalle!"















Pelihallissa voi pelata *Space Harrieria*. Jos valintamyymälän arvonnassa voittaa toisen palkinnon, peliä voi pelata ilmaiseksi koti-Saturnilla.



tään esimerkiksi kartta, johon on merkitty oikea reitti.

Shenmuessa on kolmenlaisia ympäristöjä. On Ryo Hazukin koti, jonne hän palaa nukkumaan ja keräämään energiaa iltaisin. Kotonaan Ryo saa myös rahaa ja hyviä neuvoja taloudenhoitaja Ine-sanilta. Puutarhan dojossa Ryo voi treenata kamppailulajeja, ja siellä viettää usein aikaansa myös hänen paras ystävänsä Fuku-san. Asunto sijaitsee kylässä, jossa on pääasiassa asuintaloja ja puistoja. Aivan vieressä on kaupunki, jossa ovat kaikki kaupat, ravintolat ja muun muassa pelihallit. Niissä aikaa voi kuluttaa eri minipelien parissa, tarjolla ovat esimerkiksi kokonaiset versiot Yu Suzukin vanhoista peliautomaattiklassikoista *Hang On* ja *Space Harrier*. Kolmas osa-alue on satama, jonne pääsee vasta pelin myöhemmässä vaiheessa, ja silloinkin vain aikataulun mukaan kulkevan bussin kyydissä.

Satamaan täytyy hakeutua, kun Ine-sanin antamat taskurahat eivät enää riitäkään. Työpaikka tarvitaan, jotta saadaan rahaa Hong Kongin reissuun. Eri vihjeistä Ryo ymmärtää, että sinne on mentävä. Työpäivät saattavat aluksi tuntua tylsiltä välijaksoilta, mutta lounastaukojen sattumukset keventävät trukinajajan yksitoikkoista työpäivää.

Niin koko peli todellakin etenee. Silloin tällöin filminpätkät vievät juonta eteenpäin. Lisäksi pelissä tulee täysin varoittamatta niin sanottuja Quick Time Eventsejä, joissa täytyy mahdollisimman nopeasti painaa oikeita nappuloita ruudulla vilahtelevien merkkien mukaan. Peli jatkuu sen mukaisesti, kuinka hyvin pelaaja on Eventistä selvinnyt.

Pelin ratkaisevimmissa vaiheissa syntyy usein kiivaita taisteluja, joko mies miestä vastaan tai koko jengi Ryon kimpussa. Silloin pelistä kehkeytyy yllättäen tiukka mätkintämatsi, ja näkyy kauas että *Shenmuen* on kehittänyt myös *Virtua Fighter*-sarjasta vastannut tiimi. Siksi on tärkeää, että Ryo omistaa osan ajastaan valmiuksiensa kehittämiseen ja kuuntelee vanhoja konkareita, jotka voivat opettaa hänelle uusia tekniikoita.

Shenmuen juoni on valtavan jännittävä ja mukaansatempaava. Salaisuuksien vyyhti keriytyy pikku hiljaa, eikä koskaan tule niin tylsää, että pelaamiseen kyllästyisi. Fantastinen grafiikka maalailee ihmiset ja maisemat ennennäkemättömän uljaasti, mikä tietysti saa pelaajan tuntemaan olevansa ihan oikeasti mukana pelissä. Kokonaisvaltaista tunnelmaa rakentavat myös erilaiset persoonat, joihin pelaaja tutustuu, heidän luonteenomaiset äänensä sekä tunnelmallinen musiikki ja kaikki todentuntuiset ääniefektit.

Tällä hetkellä ei ole yhtään peliä, johon *Shenmueta* voisi verrata. Se tekee pelistä elämyksen, joka lyö ällikällä. Ja pelissä on kylliksi kummasteltavaa hyväksi toviksi, ennen kuin pelaaja tohtii edes perehtyä juoneen.

Pelissä ei tarvitsee paahtaa eteenpäin, vaan siinä voi nauttia jokapäiväisistä asioista kuten kissanpoikasesta, limsa-automaatista, arpajaisista ja musiikin kuuntelusta. Tämä seikka antaa *Shenmuelle* kaikista aikaisemmista TV-peleistä puuttuvan ulottuvuuden.

Mutta on pelissä yksi puute: se, että *Shenmue* on vain pitkän tarinan ensimmäinen kappale. Sen huomaa, sillä moniin pelaamisen myötä muotoutuviin mysteereihin ei tule selkoa. Sega on käyttänyt petollista mainontaa *Shenmueta* markkinoidessaan. Yhdessä pelin mainosvideossa näytetään nimittäin sellaisia maisemia, paikkoja ja ihmisiä, joita ei ensimmäisessä osassa edes ole. Siitä seuraa pienoinen pettymys pelin lopussa, kun pelaaja huomaa että peli olikin paljon lyhyempi kuin mitä mainos antoi olettaa. Lisäksi paljonpuhuttu Ryon ja salaperäisen Shenhuan välinen rakkaustarina on paljon mitättömämpi kuin mitä peliin liittyvän kuvamateriaalin perusteella olisi etukäteen voinut kuvitella. Se on sääli, sillä silloin *Shenmue* olisi saanut lisää tunnetta.

Kuitenkin *Shenmue* on kerrassaan fantastinen seikkailu. Ja kaikesta huolimatta se on pitkä. Mutta se vaatii jatkokseen seuraavan pelin, muutoin ensimmäinen kappale jää merkitystä vaille.

Tämän pelin ääressä kokeneinkin pelaaja voi tuntea itsensä aloittelijaksi, kun taas joku joka ei ole koskaan ennen pelannut TV-peliä voi selvitä suruitta. Actionia kaipaavat saavat toivomansa toimintatujauksen ja ovat peliin yhtä tyytyväisiä kuin pohdiskelevat pulmanratkojat. *Shenmue* tarjoaa jokaiselle jotakin.

LOVIISA

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **AM2** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Silkkaa realismia.	**10**
ÄÄNET	Kaikki musiikista ääniefekteihin ja hahmojen ääniin on puitu yksityiskohtia myöten.	**10**
KONTROLLI	Vaihtelevaa ja toimivaa.	**10**
HAASTE	Peli on pitkä ja laaja, mutta loppuu yllättävän pian.	**8**
YHTEENSÄ	Yu Suzuki tekee pelihistoriaa.	**10**

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Yksi PlayStation2:n kiistämättömimmistä keulakuvista on *Tekken Tag Tournament*. Useilta tahoilta on kantautunut terävää kritiikkiä siitä, ettei Namco ole käyttänyt pelin tekemiseen riittävästi energiaa. Lopputuloksena on jatko-osa, joka muistuttaa *Tekken 3:a* mutta jossa on odotettua hienojakoisempi grafiikka.

Tekken 3 –pelillään Namco nosti pelisarjan vallan uudelle tasolle. Ei Tekken eikä *Tekken 2* vielä ollut itsestään selvä valinta, mutta kolmannen osan myötä kävi ilmi, ettei Segalla ja Capcomilla ole yksinoikeutta hyviin mätkintäpeleihin. Viime aikoina Namco on ollut yhä tiiviimmin yhteistyössä Sonyn ja sen konsolien kanssa, ja siitä syystä yhtiö on saanut epäkiitolliseksi tehtäväkseen julkaista kaksi PlayStation2:n lippulaivaa. Toimituksessa olemme pelanneet japanilaista versiota siitä asti, kun se julkaistiin kotimaassaan, ja olemme ihmetelleet pelin edeltäjäänsä nähden karsittua ulkoasua. Namco kertoi Super Powerille tavatessamme yhtiön edustajat Yokohamassa Tokion liepeillä, että *Tekken Tag Tournament* ei ole varsinainen jatko-osa vaan pikemminkin pelisarjan itsenäinen peli. Siksi tuntuukin oikeutetulta pettyä pelin niukkaan uutuussatoon. Yksi uutuuksista on tietysti tag-toiminto.

Namco tutustui *Marvel vs Capcomiin* ennen ryhtymistään työhön *Tekken Tag Tournamentin* parissa. Se oli yksi ensimmäisistä menestystä niittäneistä mätkintäpeleistä, jossa pelaajalla oli hallussaan kaksi pelaajaa samanaikaisesti. Tecmolaisten päässä liikkui samansuuntaisia suunnitelmia ja heidän pelitehtaastaan putkahti ajankuluksemme *Dead or Alive 2*. Tag-toiminto antaa pelaajalle täysin uudenlaiset valmiudet mätkintäerän hallitsemiseen. Pelin joustavuus lisääntyy samalla, kun hahmojen liikeradat laittavat pelaajan taidot kovalle koetukselle. *Tekken Tag Tournamentissa* se otetaan lukuun, mutta lopputulos ei ole yhtä hiottu kuin *Dead or Alive 2:ssa*. Siinä annetaan enemmän tilaa ainakin molempien hahmojen yhdistetyille hyökkäyksille ja kuitenkin pelissä säilyy tietty tyylikkyys. Mutta nyt on kuitenkin kyse *Tekkenistä*. Tappelut ovat yhtä kiivaita kuin aiemmissakin osissa. Pelissä on pari uutta iskua ja vastahyökkäykset on jaettu joillekin hahmoille. Halukkaat voivat kahlata näppäinyhdistelmäviidakon halki ja löytää sieltä erinäisiä eroavaisuuksia. Mutta varokaakin eksymästä. Taistelujen aikana soi erityinen *Tekken*-rytmi, ja kun hahmoja vaihdetaan yksinkertaisella napinpainalluksella, peli soljuu kuin vesiputous. Nimenomaan rytmi on *Tekkenin* valttikortti, sitä ei kukaan pysty peliltä riistämään. Sillä on nimittäin täysin eri tempo kuin millään vastaavalla. Se on tiiviisti yhteydessä pelin ytimeen. Kombo-systeemistä, hahmosuunnittelusta ja monesta muusta voi olla montaa eri mieltä, mutta sujuvuuden puutteesta peliä ei ainakaan voi syyttää.

Grafiikaltaan *Tekken Tag Tournament* on edeltäjänsä hiottu versio. Hahmoista voi erottaa useita yksityiskohtia, mikä antaa pelille todentuntuisen silauksen. Animaatiot ovat melkein samoja ja uusia tuskin huomaa. Ovat ne kuitenkin sujuvampia ja siten uskottavampia. Ympäristöt ovat niinikään parempia ja saavat eriin lisää tunnetta. Filminpätkät on muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta päätetty tehdä reaaliaikaisiksi jaksoiksi, jotka minusta ovat paljon karumpia kuin *Tekken 3:ssa*. Äänirintamalla sama pätee ääniefekteihin, kun taas äänimatto on käynyt läpi huolellisen ja ajanmukaisen kokoremontin – pelin soundtrack on yksi Namcon parhaista.

Namco tutustui *Marvel vs Capcomiin* ennen ryhtymistään työhön *Tekken Tag Tournamentin* parissa. Se oli yksi ensimmäisistä menestystä niittäneistä mätkintäpeleistä, jossa pelaajalla oli hallussaan kaksi pelaajaa samanaikaisesti.

Muuta mainittavaa *Tekken Tag Tournamentissa* ei oikeastaan ole, paria uutta hahmoa ja banaalia keilailupeliä lukuun ottamatta se on suurin piirtein sama peli kuin *Tekken 3*. Eli edelleen äärimmäisen hyvin tehty ja pelikelpoinen mätkintäpeli, mutta kuitenkin uskomattoman ennalta arvattava. Namcolta olisi toivonut enemmän.

Eli jos joku odottaa *Tekken Tag Tournamentista* jotakin erityistä, sanon vain tämän: pysy nahoissasi ja kuumenna konsolissasi ennemmin *Tekken 3:a*. Ei siihen *Tekken 4:een* enää ole kovin pitkä matka.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

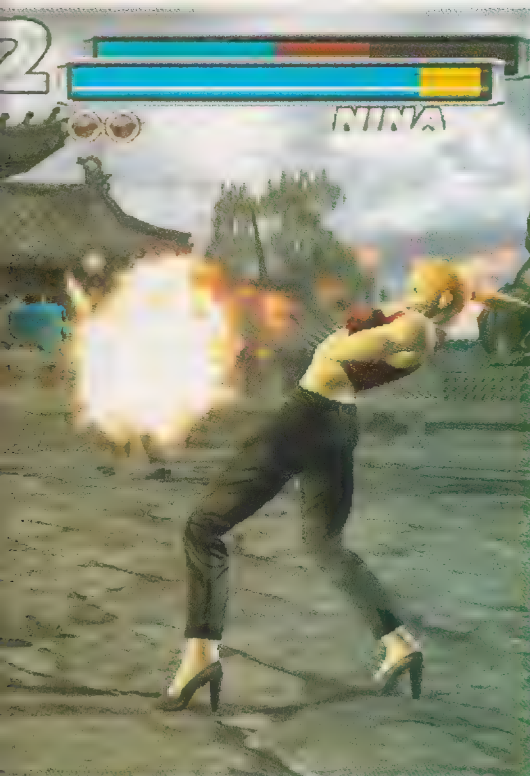
GRAFIIKKA	Terävämpää kuin *Tekken 3:ssa*, mutta olisi Namco pystynyt parempaankin.	7
ÄÄNET	Ääniefektejä olisi voinut vielä miksailla. Hyvä äänimatto.	7
KONTROLLI	Käytännössä sama kuin *Tekken 3:ssa*, tag-nappia lukuunottamatta.	9
HAASTE	Kestää kauan, mutta kun *Tekken 3:n* ääressä on jo kuluttanut muutamia tuhansia tunteja, kaikki tuntuu liian tutulta.	8
YHTEENSÄ	Ihan hyvä, mutta ei toivotunlainen mätkintäpeli.	8





Jin ojentaa kätensä ystävällisenä eleenä siinä toivossa, että Gunjack suo anteeksi hänen sivistymättömän selkänsä epämiellyttävät käytöstavat.



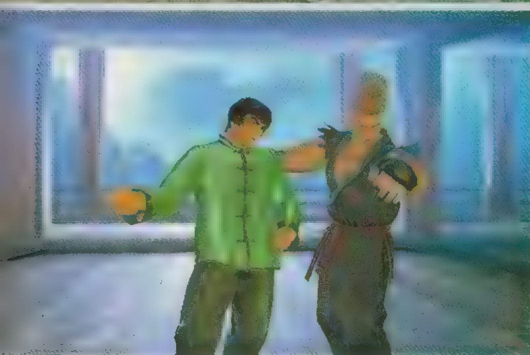




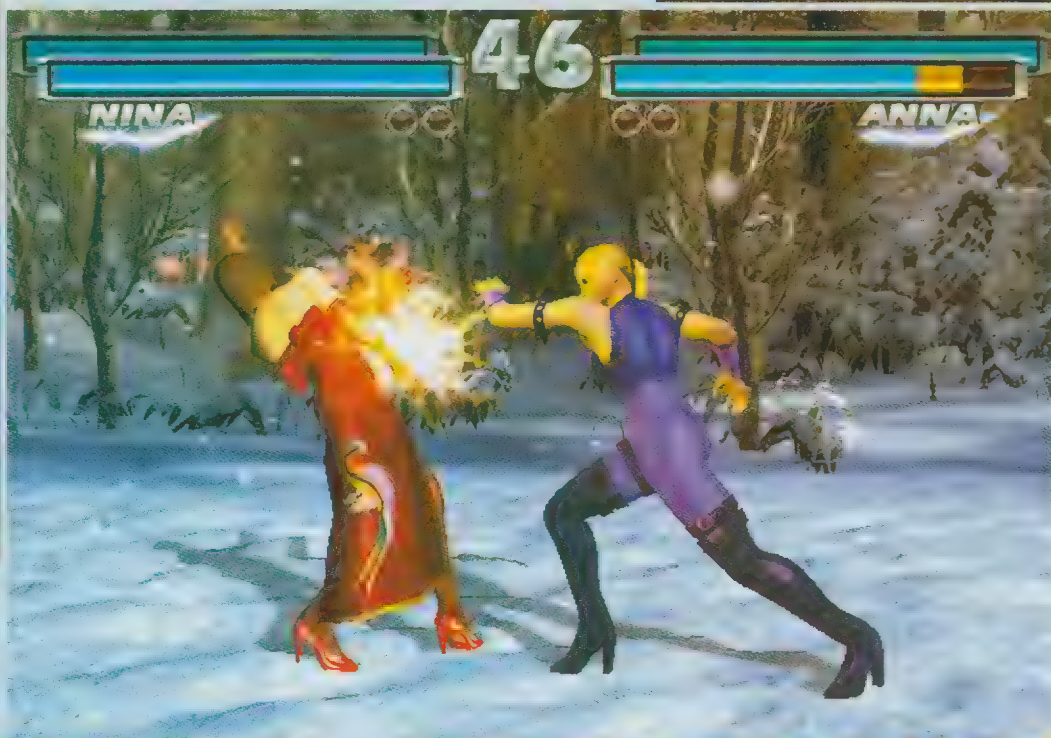
Yoshimitsu pähkäilee kykeneekö hän voittamaan vankan ja vaarallisen Heihachin omilla kikkailuillaan.







Kuulehan nyt! Homman juju on siinä, että pyörähdät ajoissa oikeaan suuntaan ja potkaiset vasta pyörähdyksen puolivälissä. Muuten sinusta tehdään iso iskender...











Aina yhtä rehvakas Nina antaa ymmärtää voittaneensa matsin jälleen kerran. Ganryu istuu vollottamassa kuvan ulkopuolella.

RIDGE RACER V

Nyt Sonylla on näytön paikka, ja onhan ensimmäisen PlayStation2-peliarvostelun kirjoittaminenkin jännittävää.

Ennen kuin te arvosanan kurkanneet lakkaatte lukemasta ja nakkaatte lehden nurkkaan inhosta värähtäen, yrittäkää ottaa huomioon muutamia taustatietoja. Toimituksella on ollut pelikone ja muun muassa *Ridge Racer V* keväästä lähtien. Uuden konsolin tiimoilta syntyvä ensimmäinen, hysteriaa hipova hurmos on ehtinyt tasaantua ja meillä on ollut aikaa tottua peleihin. Allekirjoittanut ei siis enää kihise innosta Sonyn ihmetuotosta kohtaan, minkä vuoksi tuomioni on luultavasti erilainen kuin se olisi ollut puolisen vuotta sitten. Se siitä, puhutaan jo itse pelistä.

Konseptia tuskin tarvitsee selittää, mutta lienee tarpeen huomauttaa, ettei kyseessä ole *Ridge Racer 4*:n jatko, vaan pikemminkin paluu aiempien pelien yksinkertaisempaan maailmaan. Namcolla ei ollut aikaa kehittää mitään kovin uraauurtavaa, koska pelifirma halusi tai sen oli enemmän tai vähemmän pakko saada versionsa vetonaulasta valmiiksi PlayStation2:n Japanin ensi-iltaan mennessä. Niinpä painopiste on ulkonäössä ja tunnelmassa. Ja niillä rintamilla on onnistuttu. Sana herkullinen kuvaa vain laimeasti ensimmäistä silmiin tulvahtavaa elämystä. Taustat, valoefektit ja yksityiskohdat ovat vaikuttavia. Ja kaikki tuntuu lisäksi kotoisalta. Tällainen oli alkuperäinen *Ridge Racer* –maailma. Vaikkakin nyt parisataa prosenttia parempana.

Sana herkullinen kuvaa vain laimeasti ensimmäistä silmiin tulvahtavaa elämystä. Taustat, valoefektit ja yksityiskohdat ovat vaikuttavia. Ja kaikki tuntuu lisäksi kotoisalta. Tällainen oli alkuperäinen *Ridge Racer* –maailma. Vaikkakin nyt parisataa prosenttia parempana.

Kun auto sitten on valittu ja edessä aukeaa tie, tunnelma



***Ridge Racer* –maailmaan jo aiemmin tutustuneet kotiutuvat nopeasti. Ympäristöt ovat tuttuja, mutta eivät täysin samoja kuin aiemmissa peleissä.**









on tutuntuntuinen. Radat ovat saaneet vaikutteita edellisestä pelistä, ja kontrolli on sama kuin kahdessa ensimmäisessä. Ei mitään simulaattoritunnelmaa, ja se on hyvä se. Tässä pelisarjassahan viehättää (tai mahdollisesti inhottaa) juuri hyvin suunnitellut radat ja täysin epärealistinen, mutta täydellinen, ohjautuvuus. *Ridge Racer V:ssä* saadaan samaa kamaa, mutta enemmän ja parempaa. Joistakuista on varmaankin tylsää, että kolmesta ensimmäisestä radasta selviää joutumatta pelaamaan jarruilla, mutta minusta se on suurta viihdettä.

Itse pääpeli on jonkinlainen Grand Prix, jossa pelaajalla on aluksi käytössään kuusi autoa. Sitten täytyy tuttuun tapaan ajaa itselleen uusia autoja, ratoja ja haasteita. Se käy tietysti ajamalla yksittäisiä autoja ja aikaa vastaan. Kisata voi myös kahteen pekkaan jaetulla ruudulla, systeemi pelaa puutteetta mutta on kuitenkin pettymys, koska pelaajat eivät mm. saa itse valita kamerakulmaa. Kontrolli ja tunnelma muistuttavat siis varhaisimpia pelejä ja jos tyylistä pitää, tässä on tarjolla varsinaiset pikkujoulut. Analoginen kontrolli ja Dual Shock toimivat täydellisesti, ja tuttujen tunnelien läpi kiitäminen on puhdasta nautintoa. Itku tulee tällä kertaa kuitenkin jo lyhyestä ilosta. *Ridge Racer V* on pelihallin helmi, mutta yhtenä maailman kuumimman konsolin ensipeleistä se on kuitenkin pettymys. Tätä peliä kaikki vanhat *Ridge Racer* –fanit rakastavat. Hetken aikaa. Mutta lyhyen kuherruskuukauden jälkeen grafiikan puutteet, kuten epätasaiset reunukset, heppoinen kuvien päivittyminen ja selvät virheet, joita tosiaan pelissä on alkavat pistää silmään. Ja pian käy myös selväksi, ettei autoja saati ratoja ole tarjolla rajattomia määriä. Mutta hauskaa riittää, niin kauan kun riittää.

JOONAS

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hienolta näyttää – mutta ei tarpeeksi hienolta.	**7**
ÄÄNET	Musiikki on enimmäkseen sopivaa ja efektit okei, turhan kilttejä vain.	**6**
KONTROLLI	Oikea *Ridge Racer* -tunnelma ei voi mennä pieleen.	**9**
HAASTE	Kun ensi innostus laantuu, peli ei kauaa jaksa kiinnostaa.	**5**
YHTEENSÄ	Herkkupala, totta kai. Mutta Namco pystyisi parempaankin.	**7**


Yksityiskohtien runsaus ja ympäristöt vaikuttavat ja valaistus suoranaisesti häikäisee.









Mannaa on luvassa *Ridge Racer* –tekniikasta pitäville. Koskaan ennen ei näin sutjakoita menijöitä ole päässyt ohjaamaan tuttuun, epärealistiseen tyyliin.

DRIVER 2

TV-peleistä tekee erikoisia se, että ne voivat milloin tahansa viedä meidät maailmoihin, joissa mikään ei ole mahdotonta. Irtiotto arjesta, eskapismia parhaimmillaan. Silloin tällöin joku pelintekijä jalostaa pelimaailman mahdollisuudet sellaiseksi elämyspläjäykseksi, ettemme voi seurata sivusta.

Kansalaispoliisi Tannerin Chicago ei ole entisensä. Vaikka vuosien varrella kaupunki on ollut lukuisten rikollisten saastuttama, siellä on ollut suhteellisen rauhallista sitten Al Caponen päivien. Mutta ammuskelu rähjäisessä kapakassa johtaa rikosaaltoon, joka saa gangsterien synnit 20-luvun kieltolain aikana tuntumaan pyhäkoulukamalta. Vaan Tannerpa ei suostu jäämään toiseksi.

Driver 2 on synkempi, komeampi, jännittävämpi ja ennen kaikkea parempi kuin edeltäjänsä. Reflections on useimmilla alueilla parannellut peli-ideaa ja lisännyt väkevämpiä aineksia vanhempaa kohderyhmää varten. Kohderyhmää, joka esittää yhä yltyviä vaatimuksia. Juonen peliinsä Reflections on saanut osittain elokuvan maailmasta, ja siihen pohjautuen peliin on luotu jännittäviä kohtauksia. Niistä punoutuu monisyinen rikostarina, joka ulottuu Chicagon likaisilta rannoilta Rio de Janeiron hökkelikyliin. Tapahtumia säestää svengaava 70-luvun musa.

Pelatessani *Driver 2:ta* huomasin, että konsepti tuo mieleen *Grand Theft Auton*. Tämä peli ei ole yhtä väkivaltainen, mutta se on todentuntuisempi ja kauniimpi. Nyt Tanner voi pysäyttää autoja moottoritiellä, heivata kuskin pois kyydistä ja kaasuttaa tiehensä, mikä on hyvä näyttö siitä, mitä Reflectionsilla oli mielessä yhtiön kaavailtessa peliä. Pelaajalle haluttiin antaa enemmän vapautta, ja saamamme piti – melko minimaalista mutta yhtäkaikki tervetullutta. Ympäristöt ovat todentuntuisempia ja yhtenäisempiä. Suurkaupungin syke välittyy syvällisemmin kuin edeltävässä pelissä. Pelaaja saa kiitää kapean kujan halki Chicagon yössä kolmella poliisiautolla, joiden vilkut valaisevat varjot tieltään ja pahvilaatikot sun muu romu lentelee kaikkiin ilmansuuntiin, sekä Havannassa ylittää Plaza de la Revoluciónin, ja kaikki se saa aikaan kuvaamattoman villin vapauden tunteen. Siinä suhteessa Reflections on totisesti onnistunut.

Driver 2 on alkuperäistä peliä parempi siinäkin mielessä, että autokanta on laajempi ja yksityiskohtaisempi. Vaihtelua piisaa, ja pelaaja voi sujahtaa aina haluamansa merkkisen auton rattiin.

Grafiikka on yksityiskohtaista, niin hyvää kuin vain PlayStationilla voi olla. Ympäristöt ovat melko todentuntuisia ja pikku yksityiskohtia on runsaasti, mikä on elintärkeää kokonaisvaikutelman kannalta. Kaupungit ovat sitäkin seikkaperäisempiä, niissä on tuttuja maamerkkejä ja vain vähän staattisia katuja. Huomaa, että Reflections on ponnistanut äärimmilleen luodakseen raikkaan ja yhtenäisen pelaamisilmapiirin.

Jotkut pelin osa-alueet kuitenkin ärsyttävät minua. Etenkin kaasuttaminen. Koska vaihteita ei ole käytössä, auton vauhtia ei pysty täysin tarkasti säätelemään. Pelin ensimmäisissä tehtävissä moka muistuttaa olemassaolostaan, kun pelaajan pitäisi varjostaa toista autoa. Tasaisen vauhdin ylläpitämiseksi pitäisi painaa kaasua ja sitten lopettaa, ja vielä melko kiivaaseen tahtiin. Se pilaa koko ajotunnelman ja pelaaja pettyy pikkuisen pelifirmaan. Miksi ne eivät voineet liittää peliin jotain niinkin yksinkertaista kuin vaihteet? Ärsytystä saavat aikaan myös erinäiset tehtävät, ne kun tuntuvat liikaa täyteainekselta. Reflections olisi voinut panostaa enemmän jännittäviin jaksoihin sen sijaan, että tiimi tuijotti liikaa lukumäärään.

Törmäystoimintoa on parannettu jotenkuten ja ylipäänsä se tuntuu toimivan yhtenäisesti. Mutta toisinaan, tiukissa kurveissa, auto pyörii ilmassa kymmenisen sekuntia. Täysin turhaan.

Kaikesta huolimatta *Driver 2* on harvinainen huviretki ihmemaahan. Tiettyä laskelmointia on toisinaan havaittavissa, mutta kokonaisvaikutelma hipoo täydellisyyttä ja konseptia kohtaan on vaikea pysytellä välinpitämättömänä. Vauhtihirmuille *Driver 2* on itsestään selvä suosikki.

MARTTI

Juonen peliinsä Reflections on saanut osittain elokuvan maailmasta, ja siihen pohjautuen peliin on luotu jännittäviä kohtauksia. Niistä punoutuu monisyinen rikostarina, joka ulottuu Chicagon likaisilta rannoilta Rio de Janeiron hökkelikyliin.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **REFLECTIONS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Enemmän yksityiskohtia ja enemmän tunnelmaa kuin ensimmäisessä pelissä.	9
ÄÄNET	Hyviä musiikkivalintoja, omaperäisiä ja tunnelmaa tiivistäviä kipaleita.	8
KONTROLLI	Helppotajuista, mutta vaihteet eivät olisi olleet vaurioksi.	8
HAASTE	Jännittävä juoni ja nerokkaita bonusosuuksia.	10
YHTEENSÄ	Varma valinta vauhtihirmuille.	9











Amerikkalaisten ylläpitämän järjettömän kauppasaarron takia Kuubassa on vain vähän moderneja autoja. Niinpä Tanner kaasuttelee vanhalla 50-luvun jenkkiraudalla.





Che Guevara oli rankka jätkä, jonka CIA murhasi Boliviassa. Kuubassa edesmennyt vallankumousmies on tietenkin kovassa huudossa, ja Havannan keskustasta löytyy häntä kuvaava taideteos. Hasta la victoria siempre – patria o muerte!









Yön laskeuduttua Tanner lähtee selvittämään rikosvyyhdin. Homma ei tahdo luistaa sillä auto on kärsinyt valoisaan aikaan hieman liikaa vauriota.

SSX



Mieletön pelielämys syntyy, kun voi uhmata painovoimaa ja tuprutella puuterilunta laadukkaalla lumilaudalla.

Tähän mennessä todella hyvistä PlayStation2-peleistä on ollut pulaa. Lumilautailupeli *SSX* on kuitenkin sekä hauska että taidolla tehty.

Jos lähiaikoina käy ostamassa PlayStation2:n, valittavana ei ole kovin hyviä pelejä. Ja kun melko moni peli odottelee ensijulkaisuaan Suomessa, voi olla tiukka paikka päättää, minkä pelin ottaa. Jos minulta kysytte, ratkaisu on yksinkertainen. *SSX* on ainoa peli, joka todella vakuuttaa siitä, että tulevaisuus on alkanut.

Tämän arvostelun perimmäisenä ajatuksena on yrittää saada kaikki PlayStation2:n ostamista harkitsevat edes vilkaisemaan SSX:ää ennen kuuluisampiin peleihin siirtymistä. Ja aloitan grafiikasta, koska se on pelissä kaikkein mahtavinta.

SSX on yksinkertaisesti upein urheilupeli, missä koskaan silmiäni olen lepuuttanut. Enkä tarkoita upeutta pelkästään teknisessä mielessä. Viimeisin tekniikka mahdollistaa niin monien polygonien käytön ja tekee grafiikasta niin tarkan, että uusista peleistä tulee automaattisesti paljon selkeämpiä kuin tähän mennessä näkemistämme. Hyvään makuun ja mielikuvitukseen tarvitaan kuitenkin muunlaista pääomaa. Jos *SSX:ää* vertaa esimerkiksi *NHL 2001:n* PlayStation2-versioon – joka sekin tulee Electronic Artsin tallista – käy selväksi, kuinka merkittäviä eroavaisuudet voivat olla. Molemmat pelit ovat nopeita ja tarkkoja, mutta siinä missä *NHL 2001* tuntuu melko vaisulta ja väkinäiseltä, *SSX* pursuaa tyylikästä suunnittelua ja meheviä yksityiskohtia. Katsotaan vaikka ratoja. Ne ovat niin näppäriä, että pelaajapolo tuskin uskoo silmiään. Joka puolella on tasoja, hyppyreitä, kaiteita, kaatuneita puita tai tienviittoja, joita voi hyödyntää hypyissä. Vaikka millä mitalla on myös erilaisia teitä, joita pitkin porskuttaa maaliin. Ja koska valmiilta reitiltä voi poistua milloin tahansa, tämä tuntuu ensimmäiseltä snoukkapeliltä, jossa tosiaan ollaan luonnon helmassa. Puhumattakaan lautailijoiden liikkeistä, kaikista pikku hienouksista kuten laskeutumistavoista tai siitä, kuinka luonnollisen näköisesti lauta alkaa vikuroida jäisessä maastossa. Tekoäly on niin hyvää, että vastustajien erilaiset taidot pystyy itsekin toteamaan, ja valoefektit toisinaan sokaisevat laskijan ja toisinaan koko kuvaruutu himmenee hiukan. Niin, voisin jatkaa loputtomiin, mutta riittäköön tältä erää. Sanoma taisi mennä perille joka tapauksessa.

Grafiikkaa lukuun ottamatta *SSX* on aivan kuten useimmat muutkin snoukka- ja skeittipelit. Konsepti on perinteinen – pelaaja aloittaa yhdellä radalla, ja



Yksityiskohtiensa ansiosta *SSX* on äärimmäisen eloisa ja vilkas peli.

Refleksit ja joustavuus ovat tärkeitä ominaisuuksia Electronic Artsin ehkä parhaassa itsenäisessä urheilupelissä moneen vuoteen.

Koukeroisten kikkojen avulla lauta liitää nopeammin. Uskallus palkitaan.

kun hän on päässyt kolmen parhaan joukkoon kolmessa eri kisassa, siirrytään seuraavalle radalle. Taustamusiikki on suunnilleen sellaista kuin voi odottaakin, ääniefektit ovat tosi rautaisia ja ohjaus tottelee olematta mitenkään mullistavaa. Mutta kaikella tällä pötkitään jo pitkälle oikean tyylin siivin.

En voi olla muistelematta Nintendo 64:n aikaansaamia ensivaikutelmia. *Pilotwings 64* ja *Wave Race* eivät oikeastaan olleet kovin järisyttäviä pelejä, mutta niissä oli oma tunnelmansa, minkä ansiosta pelaamista ei millään malttanut lopettaa. Tuntuu kuin pelaajille suotaisiin jonkinlainen pehmeä lasku uuteen pelikoneeseen, jotta he saisivat kaikessa rauhassa sulattaa uusia vaikutelmia ja valmistautua vielä huimaavimpiin koitoksiin. Nyt tiedämme, ettei Nintendo 64:lle ole tullut kovin monia urheilupelejä, jotka olisivat päihittäneet *Pilotwings 64:n* tai *Wave Race 64:n*, mutta se on epäolennaista. Pääasia on, että minulla on juuri samanlainen olo kuin niitä pelatessani. *SSX* on tarvitsemaani verryttelyä, jotta voin väittää tietäväni PlayStation2:n potentiaalin.

TANELI

Radat ovat niin näppäriä, että pelaajapoloinen tuskin uskoo silmiään. Joka puolella on tasoja, hyppyreitä, kaiteita, kaatuneita puita tai tienviittoja, joita voi hyödyntää hypyissä. Vaikka millä mitalla on myös erilaisia teitä, joita pitkin voi porskuttaa maaliin.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **ELECTRONIC ARTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Maksimimakua. Tekniikkapuolella PlayStation2:sta luulisi kuitenkin löytyvän enemmän ruutia.	9
ÄÄNET	Pelin mukaista musiikkia ja monia hienoja ääniefektejä.	9
KONTROLLI	Todella hienoa ja tottelevaista, muttei mitään uutta.	8
HAASTE	Radat ovat niin laajoja ja hauskoja, että niillä lautailee mielellään, vaikkei millään läpi pääsisikään.	9
YHTEENSÄ	Paras tähän mennessä julkaistuista PlayStation2-peleistä.	9

METROPOLIS STREET RACER

Metropolis Street Racer on racing-rattoa niille autoihmisille, joiden sormet eivät koskaan ole olleet öljyssä, jotka eivät koskaan ole tankanneet itse ja jotka unelmoivat saavansa kiiltelevän miljoonamenopelin nököttämään autotallin oven eteen. Ne hurjapäät, jotka haluavat tuntea bensiinin käryn ja näpräävät autoja mielellään, jäävät suremaan puutteellista tunnetta.

Katuracing on sekä laitonta että epäterveellistä. Älkää kokeilko tätä kotona (siis kotikaduillanne). Suunnilleen niin *Metropolis Street Racerissa* varoitetaan pelaajia, joten lienee vähintäänkin kohtuullista varoittaa myös teitä, rakkaat lukijat, ennen kuin aloitamme. Tuollaisia enemmän tai vähemmän tarpeellisia varoitustekstejä vilisee amerikkalaisissa tuotteissa. Onhan se hyvä konsti puolustautua rapakon takana vallitsevalta järjettömältä vahingonkorvaushysterialta. Luulisin kuitenkin, että Bizarre Creations on käyttänyt varoitusta lähinnä tunnelmanluomismielessä. Varoitushan kuvaa koko lailla pelin sisältöä ja sitä, miten valmistajat haluavat pelaajien siihen suhtautuvan. Toisaalta varoitus kuvaa myös johdattelevaa, näennäisfilosofista ja mystistäkin näkemystä, jonka mukaan kilpailu on voittamisen päämäärä ja suuruus. Tai jotain. Siispä meille tarjotaan yhtäältä "elä lujaa, kuole nuorena, rock´n´roll"-asennetta ja toisaalta "Zen ja sikakalliilla autoilla lujaa ajamisen taito"-tuntua. Ja Kudos-niminen pistejärjestelmä, joka symboloi jonkinlaisia japanilaisia merkkejä.

Asenne ja tunnelma ovat siis *Metropolis Street Racerin* alku ja juuri. On ehkä sääli, että pelissä on panostettu niin paljon pintatekijöihin ja jätetty syvyys vähemmälle, mutta siitä lisää tuonnempana. Itse peli on hieman erilainen. Vaikka pohjimmiltaan siinä ajetaan lujaa autolla, ei siinä ole vielä läheskään kaikki. Alussa pelaajalla ei nimittäin ole autoa ensikään. Se ongelma ratkeaa kuitenkin varsin helposti. Kun kolmen johdantoradan karsinta-ajoista selviää, pelaajalle tarjoutuu kolme, ei ehkä halpaa mutta ainakin yksinkertaista urheiluautoa. Radat sijoittuvat Lontoon, Tokion ja San Franciscon ydinkeskustoihin, ja myöhem-











Lontoo, Tokio vai San Francisco? Jos kaupungeissa on käynyt oikeasti, paikat näyttävät takuulla tutuilta.





Asenne ja tunnelma ovat *Metropolis Street Racerin* alku ja juuri. On ehkä sääli, että pelissä on panostettu niin paljon pintatekijöihin ja jätetty syvyys vähemmälle.

min pelaaja pääsee tutustumaan useaan sataan eri muunnelmaan. Kun tallissa sitten on autoja, on aika lähteä pistejahtiin. Pisteitä saa aikarajoista selvitessään, mutta myös tyylistä ja tunteesta. Lisäksi naarmuista pisteet vähenevät (koskee lähinnä kalliita autoja). Haasteet vaihtelevat aikarajoista täydelliseen ajoon ja puhtaisiin kierroksiin toisia kuskeja vastaan. Kun takakonttiin on kertynyt kylliksi Kudoksia, pelaaja palkitaan uusilla haasteilla ja mahdollisuudella ostaa uusia autoja. Automerkeistä ovat edustettuina esimerkiksi Ford, Toyota, Peugeot, Renault, Honda ja Mitsubishi.

Pelissä on yhteensä 25 luokkaa, jotka koostuvat puolestaan 10 osa-ajosta, ja valittavana on myös joukko autoja ja automalleja. Ennen mestaruutta on siis melkoinen määrä tekemistä. Autoon saa myös tietysti tehdä asennuksia, mutta koska kyseessä on luksustason autourheilulaji, valittavana on lähinnä lakan laatu, savuvärjätyt tai mustasävyiset ruudut ja siistit omakohtaiset rekisterilaatat. Sinänsä viihdyttävää ja merkittävää itsetunnon kannalta. Yksittäisiä kisoja voi myös ajaa kelloa, tietokonetta tai toisia ihmiskuskia vastaan, mutta turnaus on kuitenkin tärkein. Bizarre Creationsilla on tuntumaa yksityiskohtiin ja tiimi on tehnyt huolella pikku hienouksia, esimerkiksi tosiaikaisen vuorokausirytmin. Eli jos pelaaja asettaa kellonajan oikein, ratojen valo-ominaisuudet muuttuvat sen mukaan, mitä kello näyttää pelaajan aikavyöhykkeellä. Kivana lisänä on myös paikallisia radioasemia, jotka ovat kytköksissä eri kaupunkeihin ja ratoihin. Saattaa tosin käydä yksitoikkoiseksi joutua kuuntelemaan samaa countrybiisiä yhä uudestaan jos jää jumiin jollekin San Franciscon radoista. Kaikki on muutenkin tehty todellisuutta vastaavaksi, joten joissakin pelin kuuluisista metropoleissa matkailleet tunnistavat näkymät varmasti. Myös grafiikka on valtavan vaikuttavaa. Kaikki on nopeaa, suurta, selkeää, yksityiskohtaista ja loisteliasta. Toimivia valoefektejä eikä yhden yhtä pop-upia tai grafiikkabugia silmän kantamattomiin. Sellaisenaan pelin maailma jää kuitenkin etäiseksi. Ellen jopa sanoisi elottomaksi. Näiden katujen maailma on hieman liian siistityn näköistä. Sen kuitenkin tavallaan voi ymmärtää, koska pelissä tosiaan ajetaan luksuskärryillä.

Yleisiin kompastuskiviin, kontrolliin ja ajotuntumaan, on sen sijaan vaikea olla tyytyväinen. Ohjaussysteemi toimii jotenkuten moitteetta, mutta pelaajasta ei oikein tunnu siltä, kuin hän ajaisi kilpaa suurkaupungin kapeilla kaduilla renkaat kirskuen. Jotenkin olisin kaivannut rosoisempaa tunnetta sekä grafiikassa että kontrollissa. Tuntuu kuin Bizarre Creations olisi sokaistunut laitteiston suorituskyvystä niin, että osa pelitunnelmasta jäi matkan varrelle. Vaarana on, että pelaaja kyllästyy jo puolimatkassa. Kun pelin sisältö on näinkin laaja, vaihtelua tarvittaisiin paljon, mutta totta puhuen *Metropolis Street Racerin* taitaa jo parin ensimmäisen tason jälkeen. Sitten samat jutut toistuvat, tosin uusilla autoilla ja vaikeammilla radoilla. Jos peli miellyttää, siitä ei tietenkään ole haittaa ja pelaaja saa rahojensa vastineeksi makoisaa moottoriurheilua. Voi myös olla, että verkkotoiminto tuo sisältöön ja pelityyppeihin lisää vaihtelua, kun se joskus otetaan käyttöön. Mutta siihen saakka suhtaudun *Metropolis Street Raceriin* epäröivän myönteisesti. Siistiä ja sujuvaa, mutta kaukana parhaasta.

JOONAS





PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **BIZARRE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Niin puhdasta, niin nopeaa, niin täydellistä ja niin kylmää.	8
ÄÄNET	Äärimmäisen laadukkaita. Siltikin soundtrack alkaa pitemmän päälle toistaa itseään.	8
KONTROLLI	Täydellistä, mutta tunnetta puuttuu.	7
HAASTE	Periaatteessa ikuinen peli...	8
YHTEENSÄ	Uskomattoman hyvin tehty, mutta jotenkin sieluton peli.	7

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Maailman parhaan skeittipelin jatko-osaan kohdistuu melkoisia odotuksia. On ilahduttavaa, että nyt niihin on vastattu. *Tony Hawk's Pro Skater 2* on nimittäin kerrassaan fantastinen skeittipeli.

Meikäläinen kuuluu siihen sakkiin, joka vannoi *Tony Hawk's Skateboardingin* nimeen. Siinä oli niin paljon sellaista, mikä puuttui muista skeittipeleistä. Muut pelitalot ottivat äkkiä mallia Neversoftista. Seuraukset nähtiin aivan äskettäin sekä *Grind Session* että *MTV Skateboarding* –peleissä, jotka kumpikin muistuttavat melkoisesti *Tony Hawk's Skateboardingia*. Ihan kuin Neversoft olisi aavistanut, mitä tuleman pitää, sillä nyt yhtiö vastaa samalla mitalla. Julkaisemalla kilpailijoitaan paremman pelin.

Pelin nimen huomioon ottaen ei ole mikään yllätys, että Tony Hawk on jälleen mukana pelattavana hahmona. Hän on luultavasti vaikutusvaltaisin koskaan pinnalla ollut skeittaaja. Oman tuotemerkkinsä lisäksi mies on vaikuttanut lukuisissa lautailufilmeissä ja keksinyt satoja temppuja, muun muassa stalefishin, madonnan ja 720:n. On siis hienoa, että hän on mukana. Eivätkä osattomiksi jää nekään, jotka eivät pidä Tonyn tyylistä tai ovat muuten vain kyllästyneet pelaamaan samalla tyypillä. Heti alussa valittavana on 12 hahmoa. Kuuluisimpia ovat 23-vuotias brasilialainen Bob Burnquist, legendaarinen Steve Caballero ja skeittikuningatar Elissa Steamer. Lisäksi on luvassa piilolautailijoita, mutta heidät saatte itse löytää.

Tony Hawk's Pro Skater 2 perustuu pääosin kahteen pelityyppiin. Ensimmäiselle on annettu nimeksi Park Editor, ja siinä pitää rakentaa oma lautailupuistonsa. Puiston käyttötarkoitus voi vaihdella. Jos haluaa, puistossa voi harjoitella temppuja Free Skate –pelityyppiä varten, eikä silloin aikarajoituksia ole. Puiston voi kuitenkin rakentaa myös sellaiseksi, että näytöksissä saa kerättyä muhkean pistepotin. Näytöksissä saa skeitata kaksi minuuttia ja tuomarit keskittyvät arvioinnissaan etenkin suorituksen vaihtelevuuteen. Tärkeintä on kuitenkin, että kotitekoisissa skeittipuistoissa on hauska olla. Ja erilaisia hyppyreitä, kaiteita ja ramppeja on niin tuhottomasti, että uusia puistoja on vaikea olla perustamatta. Pelkästään se kertoo paljon pelin laajuudesta.

Toinen suuri pelityyppi on Career Mode. Jos olette pelanneet muita urheilupelejä, joissa on ollut sama pelityyppi, arvaattekin että siinä on tarkoituksena tulla mahdollisimman menestyksekkääksi skeittaajaksi. Pelaaja tienaa rahaa kilpailuissa ja rahoilla voi sitten ostaa kykypisteitä ja uusia tarvikkeita. Kyky-

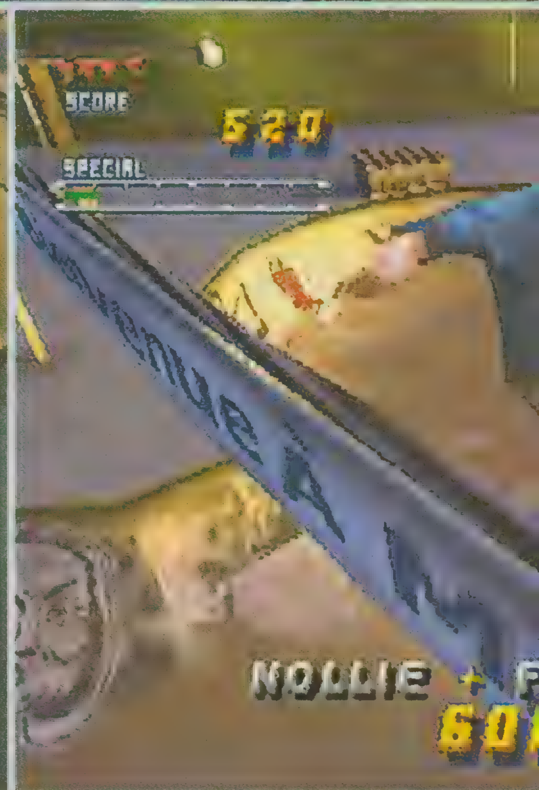


Rappuset voivat olla lautailijan pahin painajainen, mutta jos kaiteita on edes yksikin, paita pois päältä ja lauta liukuun!









Koska juuri pelikontrolli teki *Tony Havvk´s Skateboardingista* niin erikoisen, ei ole mitenkään odottamatontonta, että Neversoft on pitänyt kiinni konseptista. Yllätys olikin se, että kontrollia pystyttiin vielä jopa parantamaan.

pisteillä voi parantaa hahmonsa taitoja. Jokainen taito sijoittuu johonkin kohtaan kymmentasoisessa asteikossa, ja mitä vaikeampia kilpailut ovat, sitä parempia taitoja tarvitaan. Itse kilpailussa pelaajan pitää suorittaa radalla erilaisia tehtäviä. Useimmiten tehtävänä on lyödä ennätyksiä tai kerätä esineitä, mutta myös bonusreittien löytäminen palkitaan. Kaikista tehtävistä ei kuitenkaan tarvitse selvitä päästäkseen seuraavalle radalle, ja se on hyvä, sillä siten kenenkään ei tarvitse turhautua.

Koska juuri pelikontrolli teki *Tony Hawk´s Skateboardingista* niin erikoisen, ei ole mitenkään odottamatonta, että Neversoft on pitänyt kiinni konseptista. Yllätys olikin se, että kontrollia pystyttiin vielä jopa parantamaan. Tarkkuus on ennallaan, mutta yhdistelmiä on useampia ja hyppyjen ajoittamisen lisäksi pelaajan täytyy oppia tasapainottamaan liukunsa.

Grafiikka on myös valtavan hienoa. Joskus käy mielessä, että osa animaatioista voisi virrata notkeammin. Ja koska muutakaan valittamista ei ole – no peli olisi ehkä ollut parempi, jos Neversoft olisi laatinut musiikin varta vasten tähän tarkoitukseen, mutta ei mitään pahaa Rage Against the Machinessakaan - grafiikka tuntuu todellista tökömmältä. Muuten *Tony Hawk´s Pro Skater 2* on täysin täydellinen.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **NEVERSOFT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Todella hyvännäköistä. Harmi vain, etteivät kaikki kohtaukset suju aivan täydellisesti.	8
ÄÄNET	*Rage Against the Machine* on kelpuutettu rankalle soundtrackille.	8
KONTROLLI	Oikeudenmukaista, todentuntuista ja ennen kaikkea helppotajuista. Toisin sanoen täydellistä.	10
HAASTE	Niin laaja ja vaihteleva peli, ettei siihen voi kyllästyä.	10
YHTEENSÄ	Maailman paras skeittipeli on parantunut entisestään.	9







Suurinta osaa *Tony Hawk´s Pro Skater 2:ssa* suoritettavista tempuista ei kannata mennä kokeilemaan tosielämässä.

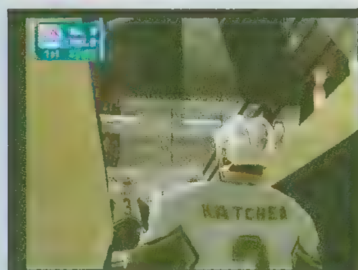




NHL 2001



Taktikointi sujuu suunnitelmien mukaan. Kohta Castor syöksyy esiin ja antaa kiekolle kovaa kyytiä.



Hatcher on täysin valmistautunut yleisön vastaanottoon.





Ikävä kyllä *NHL 2001* ei ole sellainen napakymppi jota olimme toivoneet.

Koskaan ei voi tietää, mitä Electronic Artsilla tapahtuu. NHL-sarja on paras esimekki siitä, kuinka epätasaisia heidän pelinsä ovat. Ensimmäiset Mega Drive-pelit olivat loistavia, mutta siirtyminen kolmiuloitteiseen grafiikkaan tuotti aluksi ongelmia. *NHL '94:n* tarkka pelikontrolli loisti poissaolollaan *NHL '97:n* PlayStation-versiossa, eikä uusi, yhä realistisempi grafiikka sopinut asetteluun yhtä hyvin kuin ennen. Sittemmin asioihin tuli parannusta, ja jos minulta kysytään, niin *NHL '99* on koko sarjan helmi - mukaan luettuna myös *NHL 2001* PlayStation2:lle.

Ymmärrän, jos tulette nyt pettymään, niin kävi minullekin. Vaikka PlayStation2 onkin paljon vahvempi kone kuin PlayStation ja Nintendo 64, ei Electronic Arts ole taaskaan onnistunut täyttämään odotuksiamme. Ulospäin *NHL 2001* ei näytä läheskään niin terävältä ja vaihtelevalta kuin se olisi voinut olla, ja vaikka pelaaja voikin räätälöidä oman asettelunsa, ei pelissä ole mitään sopivaa tempoa. Peli joko etenee niin kovaa vauhtia, että pelaaja menettää syöttöjen hallinnan, tai sitten hahmot liikkuvat niin hitaasti, että intensiteetti katoaa täysin.

Uutuksillekaan en paljon pinnoja anna. Fantastinen voittomittarikaan, joka toisi peliin syvyyttä, ei ole lainkaan niin hieno, koska se tuskin vaikuttaa koko peliin. Kun *NHL 2001:ä* ja *NHL 2000:a* verrataan graafisesti toisiinsa, eivät pelaajat ole enää yhtä kulmikkaita kuin aiemmin, ja saadessaan jäähyn tai muun rangaistuksen, ne suuttuvat ja käyttäytyvät oikeiden jääkiekkoilijoiden tapaan. Mutta onko sillä mitään merkitystä? Mielestäni se, miltä grafiikka pelatessa näyttää, on tärkeämpää ja tässä tapauksessa animointi on melko jäykkää. Olisin halunnut, että pelaajat voisivat jallitella mailojensa kanssa, harhautella ja taklata vähintään parilla kymmenellä eri tavalla, mutta pelissä olisi loppujen lopuksi tärkeämpää se, että pelaajat käyttäytyvät todenmukaisesti. Selitys sille, miksi *NHL 2001* ei ole niin hyvä kuin olimme toivoneet on se, että Electronic Artsilla on ollut liian kiire. Lisäksi melkein kaikkien pelin valmistajien mielestä PlayStation2:lle on vaikea tehdä pelejä. Silti olisin mieluummin odottanut vielä joitakin kuukausia saadakseni paremman pelin. Siksi olenkin jo nyt alkanut odotella *NHL 2002:n* ilmestymistä, ja suosittelen sen odottamista teillekin.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Kuin aiemmassa, mutta enemmän polygoneja.	5
ÄÄNET	Hyviä kommentteja, äänitehosteet ovat OK.	6
KONTROLLI	Vähän turhan jäykkä ja mekaaninen.	5
HAASTE	20 maajoukkuetta ja 30 NHL-joukkuetta.	6
YHTEENSÄ	Melko hyvä jääkiekkopeli, mutta kaukana siitä, mitä olimme odottaneet.	5

NHL 2001





Itsestäänselvä maali. Kukaan ei voi estää Slobodania tämän hyökätessä. Kurt näkee, miten kiekko ikään kuin liukuu hänen olkansa yli suoraan maaliin.



Kun Steve yrittää ottaa kiekkoa Valerilta, tapahtuu jotakin todella outoa: Björn keskeyttää taistelun heittäytymällä takaperin jäälle.





NHL 2001:sta on kaksi versiota. Toinen niistä on pröystäilevä tulokas, kun taas toinen on klassikko huipussaan. Valinta on itsestäänselvä.

Erot *NHL 2001:n* versioiden välillä ovat melko suuret. Syynä on rutiinin puute. Electronic Artsilla on ollut viisi vuotta aikaa tutustua PlayStationiin, kun taas PlayStation2 on aivan uusi kone, jota he eivät tunne yhtä hyvin. Koska joka vuosi on ilmestynyt uusi NHL-peli aina vuodesta 1996 lähtien, on luonnollista, että pelit ovat aina vain parempia. Erot eivät puolestaan ole aina olleet niinkään suuria, mutta kuten sanotaan, vähästä paljon karttuu! *NHL 2001:ssä* tämä pitää paikkansa.

Jos haluaa olla kriittinen, on helppo huomauttaa pelin grafiikasta. Viimeisten kahden, kolmen vuoden aikana siinä ei ole tapahtunut kovinkaan paljon, mutta mielestäni on oikeutettua ottaa huomioon vaihtoehdot. Tietenkin pelaajat ja yleisö olisivat voineet olle siistimmät, mutta vaativien yksityiskohtien sijaan Electronic Arts on päättänyt panostaa hyvään tempoon, ja sen suhteen he ovatkin järkeilleet jo pitkään. Onhan se kompromissi, mutta pidän silti tuloksesta.

Pelin ohjattavuus on yhä parempi. Kovasta vauhdista huolimatta peli etenee lähes täydellisesti, ja hyvän tekoälyn ansiosta pelaaja voi muunnella syöttöpeliään monella eri tavalla. Lisäksi paljolti hyvän ohjattavuuden ja vaikeusasteiden vaihtelevuuden takia työläiden NHL-kausien läpipelaamiseen ei väsy.

Niistä, jotka eivät pidä NHL:stä, voi *NHL 2001:n* hankinta tuntua epätodelliselta. Pelissä on kuitenkin mukana myös 18 eri maajoukkuetta. Suomi kuuluu niistä parhaimpiin, ja siksi onkin ikävää, ettei pelissä ole MM-turnauksia. Pelaaja voi kuitenkin saada oman mestaruutensa, mikä onkin tyhjää parempi.

NHL 2001 on luultavasti sarjan viimeinen PlayStation-peli. Siinä missä *NHL '97* oli jokseenkin puoliksi tehty johdanto, voi *NHL 2001:tä* pitää arvokkaana PlayStation-aikakauden lopettajana. Vaikka sinulla olisikin jo *NHL '99* tai *NHL 2000*, on tämä peli ihan kannattava sijoitus.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1 -8** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION2**

GRAFIIKKA	Täydellinen tasapaino runsaiden yksityiskohtien ja vauhdin välillä.	**7**
ÄÄNET	Äänet myötävaikuttavat eläytymiseen, mutta toisinaan selostajat tekevät hiukan omituisia virheitä.	**6**
KONTROLLI	Peliä on helppo muunnella ja tempo on täydellinen.	**8**
HAASTE	Pitkä NHL-kausi pääsee oikeuksiinsa pelin hyvän ohjattavuuden ansiosta.	**8**
YHTEENSÄ	Hyvin tehty ja viihdyttävä.	**8**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Jos TV:ssä ilmestyisi ottelun aikana tällainen nuoli, voisivat isät luulla päiväkaljojansa terästetyiksi.







Konami on aina pyrkinyt tekemään *International Superstar Soccerista* maailman parhaimman jalkapallopelin. Ovatkohan he koskaan olleet kauempana tavoitteestaan kuin nyt?

PlayStation2:lle siirryttäessä useat hyvin tunnetut pelisarjat ilmestyvät uudestaan. Uuden tekniikan ansiosta mikään ei tule olemaan entisen kaltaista. Peliyhtiöiden suunnitelmat tulevasta näyttävät erilaisilta, mutta useat niistä ovat samaa mieltä siitä, että huomisen pelit tulevat olemaan realistisempia kuin edeltäjänsä. Siitä olenkin huolissani.

International Superstar Soccer PlayStation2:lle eroaa monessa tärkeässä kohdassa sarjan aikaisemmista peleistä. Jotkut muutoksista ovat positiivisia ja ne kaikki ovat syntyneet valmistajan pyrkiessä tekemään todellisuuden mukaista jalkapallopeliä. Konami on esim. hankkinut itselleen FIFpro-lisenssin, jotta pelissä voisi olla mukana oikeita pelaajia. Monessa joukkueessa on suhteellisen päivitetyt kokoonpanot ja pelissä voi myös itse luoda pelaajan.

Myös uusi kuvakulmasysteemi on hyvä. Ajatuksena on, että pelaaja voi itse luoda oman perspektiivinsä sen sijaan, että pitäisi valita kourallisesta muita. Jos haluaa isoja pelaajia, voi kenttää zoomata pystysuoraan asetetulla kameralla ja halutessaan suuremman näkyvyyden, pelaaja voi toisella kameralla zoomata kymmenen askelta suurimmasta suurennoksesta.

Ottelut ovat hyvässä tasapainossa. Sekä kanssapelaajat että vastustajat ovat taitavia ja Konamin Osaka-osasto on onnistunut tekemään tasaiset ottelut asettamatta epäinhimillisiä maalivahteja tolppien väliin. Jos ottelua hallitsee ja käyttää parhaimmat mahdollisuutensa, voi pelin hyvinkin voittaa kolmella, neljällä maalilla. Jos taas toheloi, voi käydä niin, ettei saa maalin maalia.

Tähän asti kaikki on hyvin. Minua kuitenkin häiritsee se, ettei Konami tajunnut pistää sekä lisenssiä, kuvakulmasysteemiä että tasapainoisia otteluita edellisiinkin peleihin. Itse pelitunteessa ei ole sitä vastoin ollut koskaan mitään vikaa. Nyt se kuitenkin on poissa.

On vaikea löytää mitään olennaista syytä sille, miksi tätä peliä on niin erilaista pelata kuin esim. *ISS Pro Evolutionia*. Ohjattavuus toimii yhtälailla, mutta peli ei silti etene lainkaan samalla tavalla. Pehmeät ja sujuvat liikkeet on korvattu puolimekaanisella pallonkäsittelyllä ja kokonaisvaikutuksella ei ole lähes mitään tekemistä sen arcadejalkapallon kanssa, jota Konami aikaisemmin puolsi. Todellinen harmi.











Kolikon heitto on yksinkertainen tapa ratkaista, kuka saa aloittaa pelin. Aiemmin tämä asia ratkaistiin pelaamalla "Heitä sikaa", jolloin ottelun alkamiseen saattoi mennä useita tunteja.

Ohjattavuudesta puheen ollen pitää lisätä, että *International Superstar Soccerista* puuttuu varsinainen jallitustoiminto. Harhauttamisen sijaan voi vain yrittää juosta vastustajan ohi. Useimmiten se toimii hyvin, mutta tuntuu silti jokseenkin tylsältä. Ikävää on myös se, että vapaapotkuissa on lähes mahdotonta saada pallo maaliin. Sillä ei ole mitään merkitystä, onko 30 metrin päässä maalista vai juuri rangaistusalueen rajalla.

Pelitapakaan ei tunnu kovin hyvältä. Ongelma piilee siinä, että pelaajan on selattava edestakaisin niin montaa valikkoa voidakseen pelata yhden ottelun tai saadakseen jonkun kymmenestä haasteesta. Jos esim. haluaa pelata mestaruusottelun, pitää ensin asettaa ottelulle ehdot ja päättää, ketkä ja kuinka monta joukkuetta on mukana. Ei älyttömän seikkaperäistä, mutta turhan monimutkaista silti. Olisi ollut parempi, jos mukana olisi ollut epävirallinen MM tai EM, missä joukkuepeli olisi suunniteltu etukäteen. Joukkueiden puutteen korvaa kuitenkin se, että pelissä on sekä A- että nuortenjoukkue.

Jalkapallopelien pitäisi ensisijaisesti olla hauskoja pelata. Tunnetut pelaajat ja oikeat joukkueet voivat olla osa kokonaisuutta, mutta ilman hyvää pelitunnetta ne eivät merkitse mitään.

Jalkapallopelien pitäisi ensisijaisesti olla hauskoja pelata. Tunnetut pelaajat ja oikeat joukkueet voivat olla osa kokonaisuutta, mutta ilman hyvää pelitunnetta ne eivät merkitse mitään. Vielä vähän aikaa sitten olin vakuuttunut siitä, että Konami olisi ollut entisillä reiteillään. Nyt en ole enää kovinkaan varma siitä, ja aavistelenkin, että realismin jahtaaminen koituu tämän tyylikkään pelisarjan kuolemaksi.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCEO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Vain hyväksyttävää.	5
ÄÄNET	Elävämmät selostajat olisivat olleet hauskemmat.	5
KONTROLLI	Hyvä ja helppo käsittää, mutta miksei voi jallittaa?	7
HAASTE	Ottelut voi pelata uudestaan niin monta kertaa kuin haluaa, mutta sekavat valikot tekevät siitä pitkäveteistä.	6
YHTEENSÄ	Tavattoman jäykkää ollakseen *ISS.*	6

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Kesäolympialiset ovat taas ohi, mutta Konamin ansiosta voimme jatkaa kilpailemista. Koska PlayStation2-versio *ESPN International Track & Fieldistä* toimii aivan kuten aiemmatkin pelit, voi tyylin löytää nopeasti.

Konamin jännittävät yleisurheilupelit ovat aina ajankohtaisia. Jos kyseessä ei ole uusi PlayStation-peli, niin sitten markkinoille ilmestyy jokin erikoinen Game Boy-peli. Kun Konami on saanut valmiiksi kaikki löydettävissä olevat tasohyppelynsä, he aloittavat alusta uudelleen. Ajan mittaan ilmestyy uusia koneita, jotka merkitsevät uusia mahdollisuuksia.

ESPN International Track & Field on tehty PlayStation2:lle, mutta erot muihin peleihin verrattuna eivät silti ole kovin suuria. Tavalliseen tapaan on oltava nopea sormistaan ja kuten aiemmissa peleissä, on tässäkin kokeiltava ajoitusta. Hauskinta on pelata rytmistä voimistelua. Silloin pitää yrittää sijoittaa erilaisia tanssiaskeleita taulukkoon, joka muuttuu valitun musiikin kuuluessa kaiuttimista jostakin voimistelusalin kätköistä.

Rytmisen voimistelun lisäksi pelissä on yhdeksän muutakin lajia: 100 metrin juoksu, 110 metrin aidat, pituus- ja seiväshyppy, keihäänheitto, 100 metrin vapaauinti, painonnosto, nojapuut ja savikiekkoammunta. Useimmat lajit ovat todella hauskoja - varsinkin kaverin kanssa pelatessa - vaikka mielestäni suorituslajit tuntuvat jännittävimmiltä kuin pakollinen 100 metrin juoksu. Pelin heikkoutena on uutuuksien puute. Jos on pelannut jotakin viimeisimmistä Track & Field-peleistä, ei tätä peliä tarvitse paljon harjoitella, vaan voi osallistua melkein heti mestaruussarjaan. Koska pelissä ei tarvita mitään salasanaa seuraavaan lajiin pääsyä varten, on pelaajalla periaatteessa varaa epäonnistua jossakin yksittäisessä lajissa ja päästä silti ykköseksi lopputuloksissa.

Grafiikka on luonnollisesti siistimpi kuin aiemmissa peleissä ja uusinnoissa pelaaja voi todella nähdä, miten urheilijat ponnistelevat saavuttaakseen mahdollisimman kovan nopeuden tai kokoavat voimiaan lyödäkseen painonnoston maailmanennätyksen. Peliä ei tee huonommaksi sekään, että sellaiset tähdet kuin Ato Boldon ja Maurice Green ovat siinä mukana. Olen vakuuttunut siitä, että tulemme pian näkemään paljon yksityiskohtaisempia urheilupelejä PlayStation2:lle. Niin suuria eivät erot todellakaan ole tämän pelin ja ja Nintendo 64- sekä PlayStation-versioiden välillä.

Mielipiteestäni huolimatta *ESPN International Track & Field* tulee olemaan itsestäänselvä valinta monelle PlayStation2:n omistajalle. Onhan se nyt selvää, että uutta Track & Fieldiä on aina vaikea vastustaa. Mielestäni peli olisi kuitenkin ollut parempi, jos siinä olisi ollut hiukan uutta lisuketta, kuten salasanasysteemi lajien välillä.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Siistimpi kuin koskaan, muttei kuitenkaan kovin vaikuttavaa.	6
ÄÄNET	Musiikin laatu vaihtelee, mutta äänitehosteet ovat hyviä.	6
KONTROLLI	Kuten tavallisesti, helppo ja hyvä.	6
HAASTE	10 lajia, mutta vain yksi melko vaatimaton varsinainen pelitapa.	5
YHTEENSÄ	Yhtä kiva kuin ennenkin, vaikkakin peli alkaa nyt tuntua vähän yksitoikkoiselta.	6



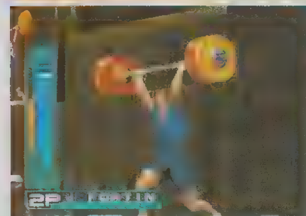


Konami on onnistunut vangitsemaan Maurice Greenin luonteenomaisen tyylin, vaikkakaan hän ei pelissä näytä juoksevan yhtä kovaa kuin todellisuudessa.



Maailmanennätys on lyöty ennenkin, joten en ole mitään syytä kiihtyä historian pisimmästä heitosta.

















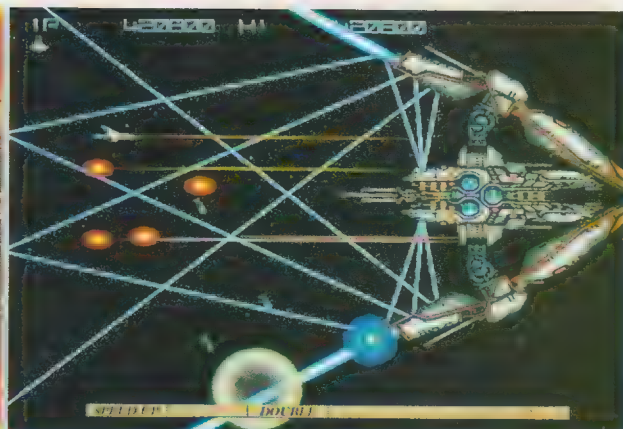




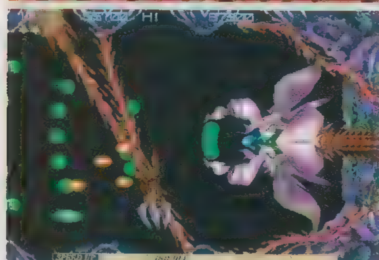


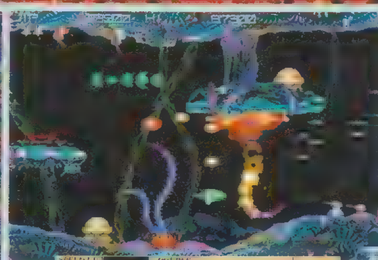
GRADIUS III & IV

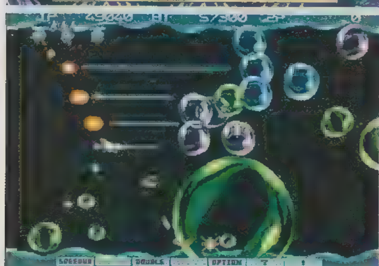




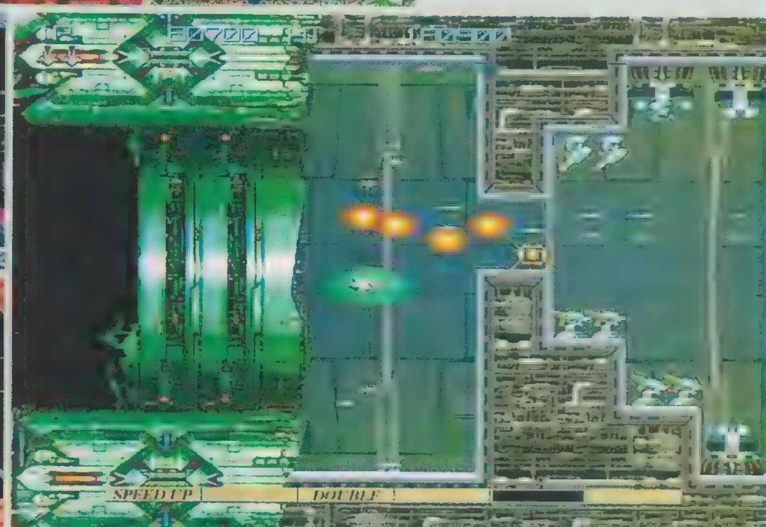
Melkein kaikki pahikset *Gradius III & IV:ssa* näyttävät todella uhkaavilta. Moni pelaaja tulee luultavasti heittämään ohjaimen seinään kerta toisensa jälkeen ja huutamaan pelkästä turhautumisesta. Oikeastaan pelissä ei tarvitse kuin varoa laukauksia, tässä tapauksessa lasersäteitä.











Konami on hiukan hutiloinut *Gradius III & IV:n* kääntämisessä. Tämä merkitsee sitä, että odotettu nostalgiatrippi osoittautuu jonkinmoiseksi pettymykseksi.

Konamilta voi pitää huolimattomuutena sitä, että he julkaisevat käännöksiä koottuna punttina uudelle konsolille ilman, että olisivat omistaneet tarpeeksi aikaa niiden jalostamiselle. Se pitää puoliksi paikkansa. Konami on tehnyt jokseenkin hutiloitua työtä *Gradius III & IV:n* kanssa. Vanhana räiskintäpelifanina en pysty liukumaan maailmaan, jonka vaatimia perusominaisuuksia ovat kivenkovalla treenauksella ärsytetyt refleksit. Konseptia voi melkeinpä verrata shakkiin, sillä ei ole vastustajan vika, jos sinut saarretaan, vaan ihan omasi. Jos olisit ollut tarkkaavaisempi ja keskittyneempi, olisit voinut välttää kuudennen radan pääpahiksen 46 lasersädettä. *Gradius* perustuu paljolti armottomaan harjoitteluun. Jos siitä nimittäin haluaa selviytyä, täytyy pelaajan melkeinpä kehittää oma filosofia, sisäinen voima, joka ei häiriinny tappion hetkelläkään ohjattuasi avaruusaluksesi suoraan ammusparveen. Pelaajan on tarkkailtava herkeämättä laukaisuja ja vihollisen liikkeitä - noin kahtakymmentä eri objektia, joita kaikkia on pidettävä silmällä selviytyäkseen. Jos ei ymmärrä pelin perusfilosofiaa, ei sitä opi koskaan arvostamaan.

En ole kuitenkaan pettynyt *Gradius III & IV:n* konseptiin enkä sen kahteen peliin, vaan kaikkeen siihen, mitä olisi voitu toteuttaa. Kahden pelaajan tila ei esimerkiksi olisi ollut pahitteeksi, ja on naurettavaa että Konami jätti pari bugia *Gradius III: n* vaivoiksi. Toisinaan kuvaruudulla on niin paljon häslinkiä, että PlayStation2 alkaa yhtäkkiä käyttäytyä aivan kuin kaikki *Shenmuen* sisältämä tieto olisi pakattu Master Systemille; kuvaruutu hakkaa ja luodit liikkuvat ultranopeudella. Sellaiset mokat pitäisi ehdottomasti korjata ennen pelin julkaisemista.

Toinen asia mikä varmasti tulee kiusaamaan monia pelaajia on se, että *Gradius III & IV:n* pelaaminen on helkkarin vaikeaa. Unohda voittavasi peli *Gradius IV:ssa* yhdellä creditillä vaikeusasteen ollessa medium. Jos onnistuisit siinä, taitaisit olla räiskintäpelien kunkku - tai sitten sinulla olisi vain käynyt mieletön tuuri. Enemmistö ei tule selviytymään edes neljännestä radasta. Siinä mielessä *Gradius III & IV* on peli, joka saa sinut heittämään käsiohjaimesi seinään ja kiroilemaan kuin merimies. Se on pomminvarmaa.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Yksinkertaista ja toisinaan myös puutteellista.	5
ÄÄNET	Melko heikot äänitehosteet. *Gradius IV:n* äänenvoimakkuus olisivat voinut olla vaihtelevampi.	5
KONTROLLI	Tarkka ohjattavuus juuri sinua varten!	9
HAASTE	Kaikesta huolimatta vähän liian lyhyt, mutta myös äärimmäisen vaikea.	5

YHTEENSÄ Räiskintäpeli, jota joko rakastaa tai vihaa. **6**

JET SET RADIO

Sega ylittää itsensä innovatiivisilla peleillään yhä uudelleen. *Jet Set Radio* on varma valinta graffiti-sukupolvelle, mutta myös kaikille niille, jotka arvostavat erilaista asettelua, siistiä grafiikkaa ja hienoa ohjattavuutta.













Graffiti on taidetta, muttei vandalismin yhteydessä, Sega tiedottaa ennen kuin *Jet Set Radion* pelaamisen voi aloittaa. Se saa minut harkitsemaan asiaa: miksi varoitusteksti vandalismista, kun useimmissa peleissä voi räjäyttää pään kaikelta mitä näkee? Luultavasti se johtuu siitä, että yhteiskunta - ja tässä tapauksessa myös pelinvalmistajat - pitävät vandalismia väkivaltaa pahempana. Joissakin tapauksissa graffitimaalari on saanut kovemman rangaistuksen kuin vaimonhakkaaja. En pidä kumpaakaan oikeutettuna, mutta eikö olekin omituista? Jätän skisman sikseen, kuitenkin siinä toivossa, ettet unohtaisi tilanteen absurdiutta. Sekä TV-peleillä että meillä itsellämme on vielä pitkä matka edessämme.

Raskas basso johtaa pelaajan mukaan *Jet Set Radioon*, tulevaisuuden Tokioon, missä jengit riehuvat. Kolme johtavinta jengiä käyvät kovaa taistelua siitä, kuka on kovin. GG:s on pelaajan oma jengi, joka koostuu uppiniskaisista vandaaleista, jotka tekevät kaikkensa pitääkseen alueensa, Shibyan, koskemattomana. Koskematon ei ole ehkä oikea sana, turvallinen on kenties parempi. GG:sille ja muille graffitit merkitsevät kunnioitusta ja mitä enemmän heillä on graffiteja ympäri kaupunkia, sitä enemmän kunnioitusta he saavat muilta jengeiltä. Kaupungin poliisia ei tietenkään ilahduta tällainen käytäntö, ja laskuvarjojoukkoja, kyynelkaasua ja panssarivaunuja pistetään liikkeelle pitämään jengit kurissa.

Jet Set Radio on oikeastaan piraattiradioasema, joka lähettää raskaita biisejä vuorokauden ympäri. Mies radion takana on Professori K, itsepäinen Yo! MTV Raps-herrastyyppi, joka on selvillä kaupungin tapahtumista. Professori K on aika cool, mutta hänellä on tapana sortua ylilyönteihin metaforillaan ja kurjilla riimeillään.

Tokiossa etenemiseen tarvitaan rullaluistimet, jotka eivät kuitenkaan ole ihan tavalliset. Nämä rullaluistimet on varustettu pienillä rakettimoottoreilla, minkä takia vauhti onkin melkoinen. Pelin ensimmäisessä tehtävässä pitää tutustua kontrolliin parin yksinkertaisen testin kautta. Niiden ratkettua jengiin liittyy lisää jäseniä. *Jet Set Radion* tehtävät perustuvat enemmän tai vähemmän graffitien maalamiseen annetuille pinnoille. Kuulostaa ehkä helpolta, mutta sitä se ei ole. Kun ympärilläsi on viisi panssarivaunua, tusina kyynelkaasulla varustautuneita poliiseja ja hengenvaarallista liikennettä, on sinun vaikea ehtiä edes ravistelemaan spraypurkkia. Graffitien maalaaminen on kuitenkin huomattavasti helpompaa Jet Set Radiossa kuin oikeassa elämässä. Ensinnäkään ei tarvitse huolehtia siitä, mistä spraymaalia saisi käsiinsä, sillä purkkeja lojuu vähän siellä sun täällä. Toiseksi ei tarvitse olla huolissaan luonnosten ja maalauspintojen laadusta. Ei, pelissä ei tarvitse muuta kuin näperrellä analogista ohjaussauvaa pehmein liikkein, niin jo yhtäkkiä huomaa tehneensä valtavan maalauksen. Jos ei halua tehdä etukäteen valittuja maalauksia, voi itse luoda omansa. Valittavana on kolme kokoa: pieni, suuri ja suurempi. Pelissä on melko yksinkertainen versio Photoshopista, jossa voi luonnostella ja värittää niin paljon kuin huvittaa jonka jälkeen teos tallennetaan. Pelaaja voi myös luoda vähän parempia ehdotuksia koneellaan, tallentaa ne jpeginä ja lähettää sitten Internetin kautta Dream-

Jet Set Radion tehtävät perustuvat enemmän tai vähemmän graffitien maalamiseen annetuille pinnoille. Kuulostaa ehkä helpolta, mutta sitä se ei ole. Kun ympärilläsi on viisi panssarivaunua, tusina kyynelkaasulla varustautuneita poliiseja ja hengenvaarallista liikennettä, on sinun vaikea ehtiä edes ravistelemaan spraypurkkia.









Futura 2000, Mode 2, Delta, Can2, Slisk, Dwane, Wagon, Quest, Mite, Gone, Caesar, Cash, Adept, She One, Erse, ja Kenzo ovat graffiteista pitäville tuttuja nimiä. Heidän luomuksiaan ei valitettavasti kuitenkaan ole *Jet Set Radiossa*.





castilleen. Super Powerin lisäykset ilmaantuvat kohtapuoliin, kunhan Segan verkosto pääsee käyntiin.

Jet Set Radio on taistelua kelloa vastaan. Kaiken aikaa pitää yrittää päästä nopeasti penkereiden, porttien ja kaiteitten ynnä muiden esteiden yli, ja myös salamatkustus auton takana on välttämätöntä; pelissä pitää vaan mennä kovaa. Tavalliseen tapaan tästäkin erityisestä Sega-tuotannosta löytyy hyvä meno. Ainoa ärsyttävä asia pelissä on tyhmä lisäys, joka parissa kohtaa on tehnyt minut todella vihaiseksi: graffitinäppäin ja kuvakulmanäppäin ovat samassa kohdassa. Todella typerää, kun sitä ei voi edes muuttaa. Ongelma ilmenee, kun pitää merkata vastustajansa sprayllä: suihkuttamisen sijasta vaihtaa vaan kuvakulmaa.

Grafiikka on loistavaa ja todella suggestiivista, siinä Sega on todellakin löytänyt oman juttunsa. Grafiikka tuntuu sekä persoonalliselta että ajanmukaiselta. Animoinnit ovat sujuvia ja uskottavia ja hahmot liikkuvat kuten pitääkin. Toisinaan voi käydä niin, että Dreamcast kuormittuu liikaa ja alkaa pistää hanttiin, mutta se ei kuitenkaan häiritse kokonaisuutta. Pelin äänet ovat vähän niin ja näin. Pidän kovasti Jurassic 5:stä ja Mix Master Mikesta, mutta suurin osa musiikista ei ole yhtä viehättävää. Tarjolla on liikaa surkeita tanssibiisejä. Äänitehosteet ja nauhoitettu puhe sen sijaan ovat loistavia. Jos olet miettinyt, miten tokiolainen tyttö vastaa puhelimeen, vastaus löytyy *Jet Set Radiosta*.

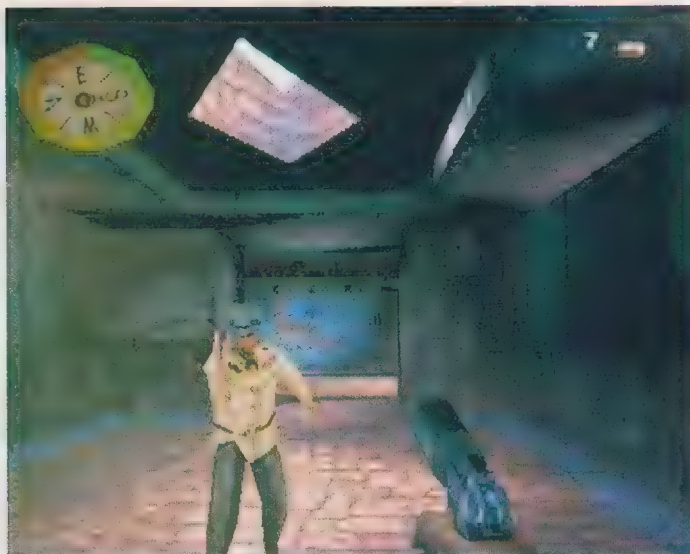
Sega on nyt todella iskuvalmiina. He vastaavat tämän hetken innovatiivisimmista peleistä. *Jet Set Radio* on jokseenkin fiksu tuotanto, jota aivan varmasti tullaan imitoimaan. Mutta originaali jää usein parhaimmaksi ja toivonkin, että tulette pitämään *Jet Set Radiosta* yhtä paljon kuin minä.

MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SMILEBIT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Uniikkia, terävää ja tunnelmallista.	8
ÄÄNET	Jurassic 5 on armotonta, siltikin pelissä on toisinaan liikaa NRJ Dance-varoituksia.	7
KONTROLLI	Vie tovin oppia käyttämään kontrollia, mutta sitten kaikki sujuukin kuin rasvattu, yhtä asiaa lukuunottamatta.	6
HAASTE	Laajat, viihdyttävät ja samanaikaiset tehtävät pitävät pelaajan tiukassa risti-istunta-asennossa.	8
YHTEENSÄ	Uraa uurtava, nopea ja helppo omaksua.	**8**

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Deine Mutter ist eine Haubitz, huutaa Ernst enne kuin Manon ampuu häntä vasempaan olkapäähän.





Eurooppa on liekeissä, Pohjois-Ranska on vallattu ja kolmas valtakunta on ottanut haltuunsa sen suuremmat osat. Hiljalleen alkaa kehkeytyä vastarintaa, ja vastustajien joukossa on myös Manon Batiste.

Dreamworks ei ole vieläkään oikein löytänyt omaa paikkaansa pelimaailmassa, mahtavista elokuvalisenssipeleistään huolimatta. *Medal of Honor* on kuitenkin poikkeus. Sen erityinen asettelu ja äänet houkuttelivat suurta joukkoa pelaajia. Nyt vajaa vuosi myöhemmin ilmestyy seuraaja *Medal of Honor: Underground.* Arvostelijana olen tietty hieman skeptinen, mutta pelistä löytyy kuitenkin pari seikkaa, jotka tuottavat toimintaan tuoreen tuulahduksen.

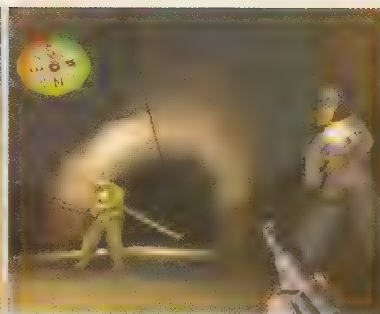
Medal of Honor: Undergroundissa sukupuolet ovat vaihtuneet, ja Jimmy Patterson on korvattu uppiniskaisella ranskattarella, Manon Batistella. Hänen tehtäväkseen tulee huolehtia Kolmannen Valtakunnan tuhon jouduttamisesta. Ensimmäisessä tehtävässä pelaaja saa pikakurssin Manonin valmiuksista. Aseiden käsittely takkuilee toisinaan ja tämä saa pelaajan murisemaan kiukusta. Pelaajan on pidettävä R2 ja kolmionappi pohjassa mikäli hän haluaa siirtää tähtäinristikkoa. Todella ärsyttävää! Dreamworksin olisi luullut oppineen enemmän edellisen pelinsä kontrollin lapsuksista.

Medal of Honor: Underground on parhaimmillaan silloin, kun Manon vaihtaa identiteettiä ja hänen pitää soluttautua viekkaasti hyvin vartioituun kohteeseen. Ei riitä, että hän pelkästään vohkii kameran, vaatteet ja henkilöpaperit, vaan hän saattaa myös lukita saksalaisparan suihkuun. Kameran ja henkkareiden avulla on helppo huijata useimpia sotilaita. Mielistely ja valokuvailu riittävät takaamaan suosion. Jotkut ovat kuitenkin synnynnäisiä paranoideja, ja silloin ei auta kuin kaivaa esiin äänenvaimentimella varustettu pistooli ja täräyttää natsi suoraan helvettiin. Ongelmaksi peitetehtävässä työskentelyssä koituu se, että siinä on pysyttävä; jos Manonin henkilöllisyys paljastuu ja vahdit seisovat liian lähellä hälytintä, vihollinen saapuu viivana paikalle. Tuossa tilanteessa on vaikea ammuskella reittiään selväksi. Oveluutta vaativilla radoilla ei ole paljon ammuksia, ja selviäminen on lähes mahdotonta. Jokaisen panoksen on osuttava kohteeseensa, mikäli pelaaja mielii selviytyä. Dreamworks loistaakin juuri tässä asiassa, sillä he saavat koko ajan pidettyä pelaajan siellä, missä haluavat: alakynnessä, epätietoudessa ja huolessa. Mutta juuri samoin kuin Clint Eastwoodkin elokuvassa *Kotkat kuuntelevat,* on pelaajakin kaiken aikaa jännitystilassa ja silti niin coolina.

Medal of Honor: Undergroundin taistelut ovat vaihtelevia. Niissä on kaikkea panssarivaunun tuhoamisesta käsikranaatein aina synkässä metsässä käytävään sala-ampujien välienselvittelyyn. Useimmiten ensimmäisellä yrittämällä pelaaja epäonnistuu. On opittava muistamaan vihollisen sijainti, mitkä

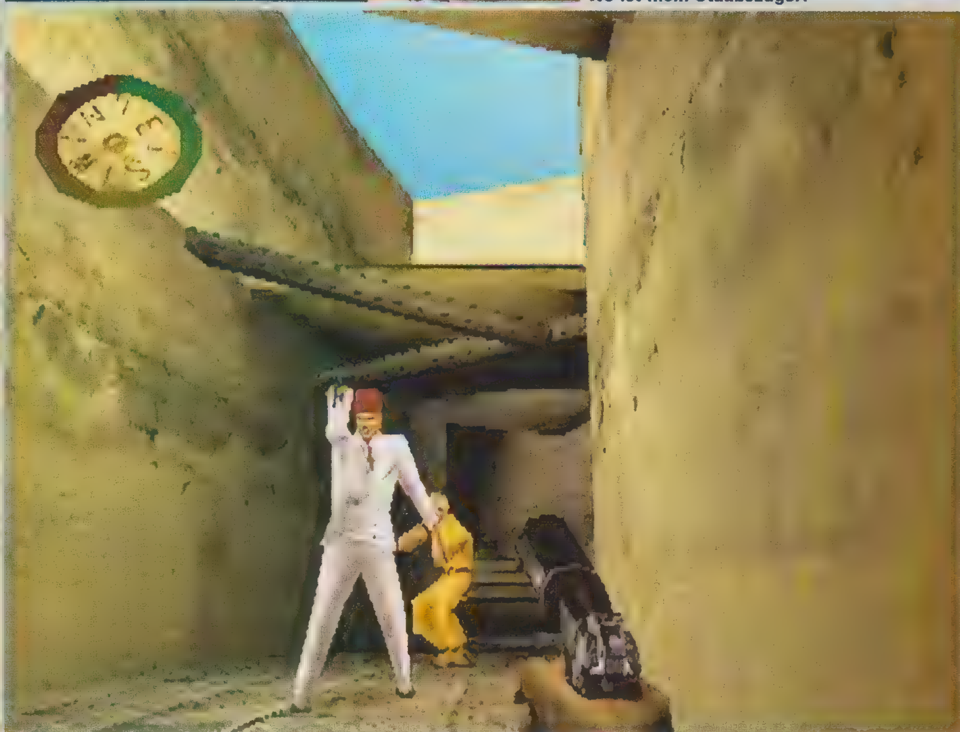






Achtung! Hier kommt der grosse Stahl-Monster. Schnell mit der Waseline!

Das hier sieht wie Scheisse aus. Wo ist mein Staubsauger?



aseet toimivat parhaiten jne., sillä peli ei ole mitään päiväkävelyä puistossa, vaan paikoittain todella armotonta. Tietenkin pelissä voi myös bluffata vaikkapa istumalla ja odottamalla vihollisia, mutta tietyillä radoilla se ei onnistu, koska osa tehtävistä on suoritettava tietyssä ajassa. Kuitenkaan ei ole järkevää heittäytyä avoimelle alueelle viiden vihollisen ollessa lähietäisyydellä. Hyökkäystoimissa täytyy käyttää ajoitusta ja oveluutta.

Pelialalla vallitsee juuri nyt sellainen trendi, että yhä useampi ymmärtää, mikä potentiaali äänillä on peleissä. *Medal of Honor: Underground* on paikoittain *Alien Resurrectionin* tapaan uskomattoman hyvin tehty. Kranaattien räjähdykset, saksalaisten huudot, kiväärien pauke ja valtava ahdistuneisuus on saatu hienosti aikaan. Yksi minua hämmentävä erehdys on se, että ääni ei toisinaan kovene vihollisen lähestyessä. Silloin tulee helposti yllätetyksi. Musiikilliset järjestelytkään eivät ole ihan roskaa, vaan yhdistettyjä sävellyksiä, jotka hiippailevat Nobuo Uematsun sävellysten kintereillä.

Useamman pelaajan tila *Medal of Honor: Undergroundissa* ei ole edellisenkään pelin tapaan kovin mielenkiintoinen, vaan yksin pelaaminen on hauskinta. Pelissä on runsaasti kaikkea muuta makoisaa, kuten esimerkiksi galleria. Niiden, jotka haluavat tietää toisessa maailmansodassa kunnostautuneista naisista, kannattaa lukea lopputekstit. Sieltä löytyy usean sankarittaren haastatteluja.

Medal of Honor: Underground ei ole mikään huippupeli, jolle pitäisi varata paikka pelihyllyltä. Suosittelen silti sen tsekkaamista niille, joita tämä genre miellyttää. Olen viettänyt moni a viihdyttäviä tunteja pelin parissa ja uskon, että niin käy varmasti teillekin.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **EA** VALMISTAJA **DREAMWORKS** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Suunnilleen samanlainen kuin edeltäjässään.	6
ÄÄNET	Dramaturgisesti korrektia, mutta toisinaan äänitehosteet eivät synkkaa.	8
KONTROLLI	Edelleenkin nykivää, tähän pitäisi tehdä parannuksia.	4
HAASTE	Vaihtelevia tehtäviä, mutta suurin piirtein samanlainen kuin ennenkin.	8
YHTEENSÄ	Dramaattinen ja viihdyttävä sotapeli.	6

Ei ole järkevää heittäytyä avoimelle alueelle viiden vihollisen ollessa lähietäisyydellä. Hyökkäystoimissa tarvitaan oveluutta ja tarkkaa ajoitusta.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



Ei ehkä ole kovin hyvä idea ajaa niin että savuaa. Tässä tapauksessa ei voi muuta kuin keskeyttää.

Pelissä on monia eri näkökulmia. Kuitenkin täytyy istua aivan ratin takana, jos haluaa pelin tuntuvan todelliselta.

Formula 1 on minun ja monen muun mielestä ihmeellinen laji. Pientä, herkkää autoa ajetaan useita tunteja jopa 400 kilometrin tuntivauhdilla, ja silloin tällöin kaarteissa ja suorilla otetaan mittaa vastustajien taidoista. Ei ole kuitenkaan vaikea ymmärtää silmittömän kaahaamisen viehätystä, vaikka itse en uskaltaisikaan ottaa samaa riskiä kuin Häkkinen tai Schumi. Ainakaan tosielämässä.

Pelialalla vallitsee Formula 1-pelien suhteen yleinen käsitys siitä, että pelien on oltava mahdollisimman realistisia. Tämän huomaa selvästi *F1 Championship Season 2000:ssa*, josta mm. Arcade Mode puuttuu kokonaan. Kierroksen voi tosin startata suhteellisen nopeasti, mutta realismi säilyy silti. Toiminnantäyteisiä pelihetkiä odotellessaan pelaaja voi silmäillä kaikessa rauhassa hyvin suunniteltuja eri pelitapojen ja säätöjen valikoita. Mikä ensimmäisenä tulee mieleeni on se, että tämä peli on täysi kopio edeltäjästään *F1 2000:sta*. Ainoana erona on uusi pelitapa, Scenario. Jos on kiinnostunut Formula 1:stä, tämä lisäys on kieltämättä mielenkiintoinen. Se perustuu kuljettajan uran luomiseen vuoden erikoisempien tapahtumien yhteydessä. On siistiä jos onnistuu oman kautensa suhteen ja voi olla vaikuttamassa siihen, että aivan uusi talli rymäyttää itsensä neljännelle sijalle. Lajista vähemmän tietävälle skenaariot ovat vain tavallista autolla ajelua ja utopistisia tavoitteita.

Tavalliseen tapaan Electronic Arts on käyttänyt hyväkseen pelaaja- ja autolisenssejä. Pelaaja voi siis startata osakilpailun suosikkikuskinsa hahmossa. Yksi pelin mukavimmista lisäyksistä on se, että pelaajalla on käytettävissään ajoapua aivan niin paljon kuin vain haluaa. Pelaajan otteiden muututtua varmemmiksi avun määrää voi vähentää, ja kohta sitä ajaakin jo ihan itse. Tämä ei tietenkään ole mikään uutuus, mutta näinkin vaikeaa peliä pelatessa se on välttämätön helpotus keltanokkakuskeille.

Yksi osakilpailu koostuu 62 kierroksesta. Näitä suhteellisen yksitoikkoisia ratoja ajaessaan paatunutkin pelaaja alkaa kaivata taustamusiikkia, mitä taas *F1 Championship Season 2000:ssa* ei ole. On tyydyttävä kuuntelemaan moottorin ääntä, mikä alkaa pitkän päälle ärsyttää. En tarkoita tällä sitä, että taustamusiikki olisi ainoa vaihtoehto, onhan moottorin ääni kuitenkin kaikkein tyypillisintä Formula 1-peleille. Mutta kun ajatellaan kaikkia muitakin tarjolla olevia mahdollisuuksia, ei musiikkikaan olisi pahitteeksi.

Tämä peli kestää pitkään sillä edellytyksellä, ettei pelaajalla ole *F1 Championship Season 2000:n* edeltäjää. Pelkästään osakilpailusta selviytyminen ilman keskeytyksiä on todella haastavaa. Kun pelaaja lopulta on päässyt sinuiksi kontrollin kanssa ja ajot alkavat sujua mallikkaasti, pelaajan valtaa syvä tyytyväisyyden tunne.

F1 Championship Season 2000 on kaiken kaikkiaan ihan hyvä racingpeli. Jos et omista sarjan aikaisempaa peliä, voi edessäsi olla monia hikisiä tunteja TV:n ääressä. Haluan kuitenkin varoittaa kärsimättömiä pelaajia: jotta pelistä saisi kaiken irti, sitä täytyy harjoitella. Peli alkaa tuntua hauskalta vasta sitten, kun pelaaja osaa ajaa oikein. Tuolloin se myös palkitsee harjoittelun suhteen nähdyn vaivan – tunnet olevasi oikea, menestyksekäs F1-kuski.

ISKA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **ELECTRONIC ARTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvin mallinnetut autot ja esteettinen ulkoasu.	8
ÄÄNET	Muihin F1-peleihin verrattuna moottoriäänet ovat realistisia, mutta musiikin puuttuminen laskee arvosanaa.	5
KONTROLLI	Selvästi hyvä, mikä yhdessä ohjausavun mahdollisuuden kanssa nostattaa pelitunnelmaa.	7
HAASTE	Jos ei omista ensimmäistä peliä, niin...	7
YHTEENSÄ	Perinpohjainen Formula 1-peli, varsinkin lajin faneille.	7

THIS IS FOOTBALL 2

Grafiikka on rumaa ja vallankumoukselliset ideat loistavat poissaolollaan. *This is Football 2* ei toisin sanoen ole kovinkaan hyvä seuraaja.

This is Football oli ilmestyessään tärkeä peli. Uraa uurtavalla kontrollillaan ja asettelullaan, joka ei ollut lähelläkään FIFAa eikä ISS:ia, siitä tuli kaivattu vaihtoehto Electronic Artsin ja Konamin menestyksekkäille jalkapallokonsepteille. Mielenkiintoista on tässä yhteydessä myös se, ettei kukaan ole plagioinut Sonyn asettelua. Siksi onkin ihmeellistä, että nyt vajaa vuosi myöhemmin Sony itse päätti kehittää konseptia - paha vain, ettei paljon mikään ole muuttunut.

Ensimmäinen, mihin reagoi *This is Football 2: ta* pelatessa, on grafiikka. Se on todella ruma. Pelaajat ovat melkeinpä kulmikkaampia kuin jo ikääntyneessä klassikossa *FIFA ´97:ssä,* ja vaikka animoinnit ovat siistejä, ne eivät ole samaa luokkaa kuin *ISS Pro Evolutionissa.* Valikotkaan eivät ole sen parempia, joten vaikka on kiva muuttaa, vaihtaa ja kopioida pelaajia, ei sitäkään viitsi kovin usein tehdä.

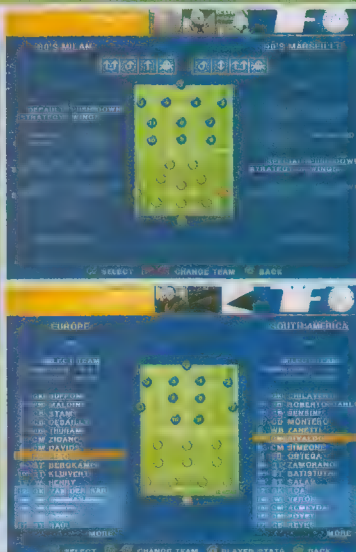




Mikään ei ole mahdotonta, kysy vaikka Jari Litmaselta.



Ranska tarjoaa aina kovan vastuksen. Pitää vain vallata keskikenttä.





Pelin toinen puute on surkea haaste. Kuten useimmat muutkin uudet jalkapallopelit, on *This is Football 2:ssakin* mukana valtava määrä kansainvälisiä liigoja oikeine pelaajineen, seura- ja maajoukkueineen. Tämä on tietystikin ihan hyvä asia. Ikävä kyllä eri vaikeusasteiden väliset erot ovat turhan isot. Amateurissa vastustus on lähinnä naurettava huolimatta siitä, onko vastassa vasta-alkajamaa, kuten USA, vai maailman- ja euroopanmestari Ranska. Siirryttäessä pelaamaan Prota tai World Classia peli muuttuu tavattoman vaikeaksi verrattuna siihen, miten helppoa se aiemmin oli, ja siksi siihen väsyykin.

Niille, jotka eivät väsy Sonyn mokiin, on pelissä paljonkin tekemistä, ja tällä en tarkoita vain pelitapaa. Pelin ohjattavuus on nimittäin vähintään yhtä kehittynyt kuin edeltäjässäänkin. Tämä merkitsee lähinnä lukemattomia syöttötapoja. Sitä paitsi pelin tekoäly on riittävän hyvä siihen, että pelaaja voi todellakin käyttää kaikkein hienostuneimpia pelitapoja ilman, että kanssapelaajat joutuvat paitsioon. Kontrollin ainoa vika on se, että se muuttuu toisinaan liian seikkaperäiseksi. Jos pelistä menettää hallinnan, se voi lässähtää täysin. Jos esim. missaa pukkauksen, voi se johtaa siihen, että joku pelaaja kauempana radalla laukaisee väärinsuunnatun vedon.

Koska *This is Football 2* ei ole missään mielessä parempi kuin ykkösosa, sitä ei mielellään voi kutsua oikeutetuksi seuraajaksi. Aivan kuin Sony yrittäisi yllättää meidät tarjoamatta mitään uutta, ja siitä en pidä.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **TEAM SOHO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Animoinnit ovat OK, mutta muuten grafiikka on todella epämodernia.	4
ÄÄNET	Enemmän kliseitä kuin edeltäjässä.	5
KONTROLLI	Edelleenkin originelli ja monimutkainen. Makuasia, pitääkö siitä vai ei.	7
HAASTE	Vähän turhan suuret erot vaikeusasteiden välillä.	5
YHTEENSÄ	Turha seuraaja.	5

FANTAVISION

Ensimmäinen asia mitä pelaaja kohtaa *Fantavisionia* aloittaessaan, on hassu full motion video -perhe, joka 50-lukulaisittain puettuna istuu sohvalla tv:n edessä ja pelaa jotain peliä. Ajatuksena on ilmeisesti heti kättelyssä tuottaa oivallus: "Ahaa, tässä on kyse perhepelistä."

Fantavision vaikuttaa jonkin sortin kokeilulta; yritykseltä yhdistää *Tetriksen* kaltainen hedelmällinen konsepti PlayStation2:n graafisten tehosteiden mahdollisuuksiin. Tulos ei valitettavasti ole kovin onnistunut. Perusidea, yhdistellä ylösammuttuja ilotulitusraketteja niin pitkiksi riveiksi kuin mahdollista ja sitten räjäyttää ne värikylläisiksi kuvioiksi, on yksinkertainen ja kiintoisa. Mahdollista on ampua vain saman värisiä raketteja, mutta käyttämällä ns. "villejä" ilotulitteita, voi mukaan lisätä yhden ylimääräisen värin. Lisäämällä oheisvälineitä, voi kombinaatioita tehdä lähes loputtomasti. Mutta ilotulitteet on myös räjäytettävä ennen kuin ne ovat kadonneet horisontin taakse. Jos päästää riittävän monta livahtamaan käsistänsä, on peli loppu. Tapahtumia selostaa ystävällinen naisääni, joka kertoo milloin pelaaja on onnistunut muodostamaan "daisyn" tai milloin hän saa bonuksena "starminen". Läheltä näytön alalaitaa pelaaja näkee minkälaisia ilotulitteita on seuraavaksi vuorossa ja sitten ne pitää vain järjestää parhaiksi mahdollisiksi yhdistelmiksi. Kokonaisuus muistuttaa paljon *Tetristä*, joskin mukana on jotain vanhasta *Asteroidsistakin*.

Alussa peli tapahtuu yötaivasta vasten suurkaupungin yllä, mutta pian *Fantavision* laajentaa näkökulmaansa ja pelaaja siirtyy Moon Cityyn. Koko ajan ympäristöt ovat mielikuvituksekkaita, mutteivät ehkä aivan niin kauniita kuin mitä voisi odottaa PlayStation2:lta. Ilotulitukset sinänsä sen sijaan ovat huippuunsa kehiteltyjä ja hienoja ja osoittavat masiinan kykenevän luomaan upeita valotehosteita. Pelaajana tosin ei juuri ehdi nautiskella niistä, koska pitää koko ajan keskittyä seuraavien pommien järjestelemiseen.

Pelin suurin ongelma piilee sen liiallisessa vaikeudessa. Jo alussa saa kamppailla tosissaan, mutta varsin pian taivas on aivan täynnä raketteja. Ei kestä kauankaan, kun pelaaja on jo menettänyt pelin hallinnan ja painelee nappeja ja pyörittää ohjainta raivoisasti. Pahinta lienee, että tuo metodi vieläpä toimii varsin pitkälle ja se tarkkuus millä tämän tyypin pelejä yleensä pelataan vaihtuu enemmän tai vähemmän kömpelöksi toiminnaksi. Samalla katoaa myös perhepelaamisen idea; minun on vaikea kuvitella lasta, joka selviäisi toista tasoa pidemmälle. Luultavasti hän joka tapauksessa kyllästyisi peliin siellä.

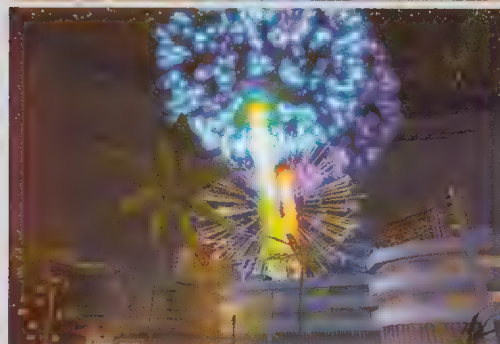
Eikä peli tule siitä yhtään hauskemmaksi, että sen joutuu jatkuvasti aloittamaan alusta. Kun on kovalla yrityksellä ja onnella päässyt Moon Cityyn ja tallentanut pelinsä, ei ajatus 58. uudelleenaloittamisesta tunnu kovin innostavalta varsinkin kun raketit eivät ikinä tule esiin samassa järjestyksessä, mikä tekee pelistä täysin ennalta arvaamattoman.

Kahden pelaajan vaihtoehto on kohtalaisen hauska. Jonkin aikaa. Sitten tajuaa, että tämä on jos mahdollista vieläkin sattumanvaraisempaa pelaamista. Pitkän kaksintaistelun jälkeen laukaisusormi on suurin piirtein yhtä kulunut kuin *Track & Field* -erän jälkeenkin.

Fantavision on hapuileva kokeilu PlayStation2:n alkutaipaleelta, eikä sitä sen takia pitäisi tuomita turhan rankasti. Peli on jonkin aikaa aivan kelpo viihdykettä. Mutta pidemmän päälle se on suurin piirtein yhtä hauskaa kuin katsella uuden vuoden aattona yksikseen ilotulitusta televisiosta. Eli melko merkityksetöntä.

MARTTI







Uudenvuodenaattoa on työlästä odotella. Onneksi meillä on PlayStation2-peli *Fantavision*.







PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TEHTÄVÄPELI** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ilotulitukset ovat varsin upeita, mutta kokonaisuus on aika laimea.	5
ÄÄNET	Pikkuhauskaa taustateknoa. Selostus kuulostaa hauskemmalta italiaksi.	6
KONTROLLI	Liian paljon hysteeristä nappien painelua.	4
HAASTE	Yksinpeliin kyllästyy äkkiä, mutta kahdestaan hupia kestää jonkin aikaa.	5
YHTEENSÄ	Lähes uuden vuoden luokkaa, mutta heikompi kuin Tetris.	5

DIGIMON WORLD



***Digimon World* on selvä kopio *Pokémonista.* Kuten tavallista Bandai on ripeä kopioimaan toisten ideoita.**

Suosittuun Digimon-animesarjaan pohjautuen julkaistaan nyt samanniminen peli, joka on jo ehtinyt saada menestyksekkään jatko-osankin Japanissa. Monissa maissa myydään lisäksi keräilykortteja ja elokuvia, joissa nämä pienet *Pokémonin* tyyliset hirviöt esiintyvät. Eivätkä yhtäläisyydet siihen lopu.

Pelin päähenkilö on poika, joka käyttää kaiken vapaa-aikansa digitaalisten Digimon-hirviöiden kasvattamiseen. Kiitos sen, että hän on niin taitava hirviöiden kanssa, Digimonien johtaja Jijimon kutsuu hänet File City -kaupunkiin, jossa asuu vain Digimoneja. Jostain selittämättömästä syystä kaikki kaupungin asukkaat ovat jättäneet sen ja pojan tehtäväksi tulee hakea hirviöt takaisin.

Ensimmäinen ero tämän *Pokémon*-kloonin ja alkuperäisen välillä on siinä, että *Digimon World* panee suuremman painon hirviöiden kasvatukseen ja haltuunottoon. Pelissä ei kierrellä ympäriinsä keräilemässä hirviöitä samalla tavalla kuin *Pokémonissa.* Kun pelaaja on treenannut tarpeeksi Digimonejansa, hän sen sijaan lähtee ulos ottamaan selvää kaupungin kadonneista asukkaista.

Toinen suuri ja tärkeä ero kahden pelin välillä on se, että ne edustavat erilaisia konsolipelejä. Ne Pokémon-fanit, jotka eivät omista Game Boyta, saavat nyt tilaisuuden pelata Pokémon-tyyppistä peliä PlayStationilla. Kyseenalaista tosin on tuleeko Digimon World houkuttelemaan äärellensä täysin uusia pelaajia, vaiko vain niitä, jotka jo ennen ovat olleet Pokémonien lumoissa muista syistä. Pelin valmistaja Bandai ei ole varsinaisesti mikään aloittelija tällä alueella. Se nimittäin aloitti koko hysterian lanseeraamalla aikoinaan söötit Tamagotchit maailmalle. Mutta yhtä nopeasti kuin tuote levisi yli maailman, sen myös korvasivat toiset saman tyyppiset tuotteet.

Mutta takaisin itse peliin. Se tarjoaa mukavaa ajanviettettä sellaisille, jotka ovat kiinnostuneita kasvattamaan eläimiä ja sitten seuraamaan niiden keskinäisiä taisteluita. *Digimon Worldissa* on toki monia puutteita. Vaikka pelissä on monia komentoja hirviöidensä kasvattamiseen, siihen on vain yksi menettelytapa. Jollei pelaaja palkitse hirviötään, kun se menestyy ja rankaisee sitä sen menestyessä huonosti, hirviö alkaa voida huonosti ja voi lopulta kuolla. Hirviöiden kasvattaminen on lisäksi turhan yksipiippuista nappien painelua.

Kun pelaajan pitää valmentaa Digimonejansa, hän menee treenijoukkueeseen, jossa on seitsemän erilaista tasoa. Valitettavasti pelaaja ei saa tehdä muuta kuin katsella hirviöiden valmennusta ja paremmaksi kehittymistä, ja sama ongelma vaivaa myös taisteluja. Kun pelaaja kohtaa vihamielisen Digimonin - joita hän enimmäkseen pelissä kohtaa - tämä kohdistaa pelaajan omaan Digimoniin hyökkäyksen. Ainut mitä pelaaja voi tällöin tehdä, on paeta tai varustaa taistelijansa erilaisilla esineillä, kuten parantavilla juomilla. Digimonien kohtaamisten ohessa pelissä etenee sen pääteema, kaupungin asukkaiden etsintä. Pelistä tulee siten paljon tutkimuspainotteisempi. Myös tunnelmallinen musiikki on pelissä olennaisessa osassa. Tätä Bandai ei tosin liene suunnitellut, sillä musiikki on sekä tylsää että mitäänsanomatonta. Itseasiassa pelaaja ei juuri edes huomaa koko musiikkia, ennen kuin erityisesti kuuntelee sitä.

Kokonaisuudessaan *Digimon World* on korkeintaan keskinkertainen peli, mutta koska genre on huonosti edustettu Pleikkarilla, ansaitsee Bandai kelvollisen arvosanan. Jos on kiinnostunut tämän tyypin pelaamisesta, *Digimon World* on ilman muuta mainio vaihtoehto valittavaksi, mutta suunnittelijat saisivat mieluusti kehitellä peli-ideaa vielä hieman pidemmälle.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **BANDAI**
VALMISTAJA **BANDAI** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hienoja taustoja ja hirviöitä, muttei mitään tavallisen ylittävää.	7
ÄÄNET	Söottiä Digimonien ääntelyä, mutta kehnoa musiikkia.	5
KONTROLLI	Aivan liian passiivinen, taistelut käyvät lähes ruokatauosta.	5
HAASTE	Kaikkien hirviöiden kasvattaminen ottaa kyllä oman aikansa.	6
YHTEENSÄ	Hauska *Pokémon*-klooni PlayStationille, joskin odotan hieman lisää kunnianhimoa tekijöiltä.	6

MIKE TYSON BOXING

Nintendon *Mike Tyson's Punch Outin* menestyksen avain oli se, että pelin nimeen oli saatu kytkettyä tuolloin maailman paras nyrkkeilijä. Mutta miten Codemastersin hyödyntämä jekku toimii Tysonin tuhottua uransa?

Nyrkkeilypelit eivät tällä hetkellä ole kaikkein suosituimpia konsolipelejä. Kenties syy on erilaisten mätkintäpelin valtavassa ylitarjonnassa. Nyrkkeily saattaa vaikuttaa tylsältä ja spartalaiselta lajilta tulipalloja, mahdottomia potkuja ja erikoisvoimia tarjoavien mäiskintäpelien rinnalla. No joo, onhan tietysti myös sellaisia jotka tarjoavat sekä hämmästyttävää grafiikkaa että hyvin toimivan pelikontrollin... Mutta kuuluuko *Mike Tyson Boxing* näihin peleihin? Kyllä ja ei. Pelin kontrollissa ei ole varsinaisesti suurempaa vikaa. Iskut osuvat pienen treenauksen jälkeen sinne mihin ne on osoitettukin osumaan. Varsinaisen ongelman muodostaa se, että ottelijoiden iskurepertuaari on todella rajoittunut. Ottelijat alkavat toistaa itseään jo toisessa erässä samaa iskua lyödään kerta toisensa jälkeen kunnes ottelun päättävä gongi kumahtaa.

Jos pelaaja päättää mitellä voimiaan tietokoneen ohjaaman vastustajan kanssa, tietää tämä voittoa pelaajalle miltei ennen ensimmäisen erän alkua. Itse murjoin tieni raskaan sarjan mestariksi häviämättä ainuttakaan ottelua. Salainen aseeni (siis se ainoa) oli Alfie Müllerin uppercut todella häiritsevää sitä vastoin oli se, että pelasin peliä tuolloin ensimmäistä kertaa.

Pelin harvoihin mielenkiintoisiin osioihin kuuluu mahdollisuus luoda ura Mike Tysonin valmentaman nyrkkeilijän hahmossa. Treenaukseen kuuluu mm. motivaation hakemista, oikea ruokavalio ja muiden nyrkkeilijöiden otteluttilastojen seurailua. Silloin tällöin eteen tipahtaa haastematsi, jossa opitut taidot punnitaan. Kaikkea tätä höystävät Tysonin tylyt kommentit. Tässä muodossaan peli on vaikeampi, mutta myös hauskempi. Mahdollisuuden ansiosta peli myös kestää kauemmin.

Nyrkkeilijät on mallinnettu yksityiskohtaisesti. Hahmot liikkuvat kehässä suhteellisen sulavasti ja ovat melkoisen häijyn näköisiä. Mutta näinhän asian pitääkin olla, kehässä eivät kansikuvapojat pärjää. *Mike Tyson Boxingin* taustat sitä vastoin eivät juurikaan ansaitse kiitosta. PlayStationin rajoittuneisuus käy ilmi heti kuvakulman siirtyessä yleisöön. Pelaajan on viisainta ajatella, ettei yleisö edes koostu oikeista ihmisistä, vaan kumman värisistä, edestakaisin huojuvista pahvilaatikoista. Tuolloin peli alkaa tuntua heti paljon realistisemmalta. Kaikeksi onneksi televisioidut nyrkkeilymatsit keskittyvät pääasiassa nyrkkeilijöihin yleisön sijaan, näin siis nytkin. Selostaja tekee parhaansa vaikuttaakseen innostuneelta ja asiantuntevalta, mutta olisi kyllä kyennyt paljon parempaankin suoritukseen. Sama koskee myös pelin äänipuolta. Periaatteessa *Mike Tyson Boxingin* äänitefekteissä ja taustamusiikissa ei ole mitään vikaa, mutta todellisen nyrkkeilymatsin tunnelmaa ne eivät missään nimessä pysty välittämään.

Mike Tyson Boxing ei välttämättä ole täysi limbo. Pelin kontrolli on keskinkertainen ja myös sen grafiikka on melko siedettävää. Pelin pahin puute on kuitenkin siinä, että siitä puuttuu täysin nyrkkeilypeleille erityisen tärkeä tunnelma. Peli ei ole varsinaisesti huono, mutta ei siitä uutta *Mike Tyson's Punch Outia* saa tekemälläkään.

VEIKKO





McCabe putoaa polvilleen idolinsa edessä. Edes Tysonin kaltainen eläin ei voi lyödä jo kertaalleen tyrmättyä vastustajaa.



Kaikki paranee ajan myötä. Ei kuitenkaan nyt. *Mike Tyson Boxing* ei yllä Nintendon NES - klassikko *Mike Tyson's Punch Outin* tasolle.





PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **CODEMASTERS** VALMISTAJA **CODEMASTERS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hienot hahmot. Lopuista ei kannata edes puhua.	6
ÄÄNET	Melko latteat.	6
KONTROLLI	Ei juuri valinnanvaraa tai mitään muutakaan.	5
HAASTE	Kontrollin rajoitukset romuttavat orastavan mielenkiinnon.	5
YHTEENSÄ	Ketä ylipäätään kiinnostaa uransa tuhonnut korvanpurija?	5

LE MANS 24 HOURS

Kun radalla on sellaisia vastustajia kuin *Metropolis Street Racer* ja *F355 Challenge*, pitää olla todella tasokas pärjätäkseen autopelien markkinoilla. *Le Mans* on pelintekijälle kova haaste, mutta vaikuttaa siltä, että Infogrames ja Melbourne House ovat selviytyneet siitä suhteellisen mukavasti.



Lakka kiiltää ja kromi kimaltelee (tosin pelissä ei mitään kromia näy, mutta välkkyy ja kimaltelee se joka tapauksessa). *Le Mans 24 Hours* on nautittava, mutta valitettavasti myös hiukan liian kiillotettu ulkonäöltään. Todellisuus olisi öljyisempi.

On parasta heti alkuun paljastaa, että tässä on kyse aivan eri pelistä kuin siinä versiossa, joka aiemmin julkaistiin PlayStationille. Tosin kyse on samasta lisenssistä ja käyttöliittymäkin muistuttaa aiempaa (muu olisikin kummallista saman kilpailun yhteydessä). Mutta Eutechnyxin valmistamat PlayStation-versiot pitivät tietysti sisällään aivan erilaisia teknisiä ratkaisuja. Le Mans -lisenssi on kuten sanottua sama kaikkine tietyn realismin vaatimuksineen: valikoima maailman klassisimpia ajoratoja kuten Suzuka, Donnington ja muut; 40 automallia Porchesta ja Nissanista BMW:hen ja muihin huipputalleihin saakka; ja tietysti mukana on autenttisia yksityiskohtia autojen toiminnoista mainosbannereihin ja sääolosuhteisiin saakka. Kaiken tuon lisäksi pelaaja pystyy ajamaan aidon Le Mans -kilpailun reaaliaikaisena ja keskeytyksettömänä 24 tunnin kisana televisionsa äärellä. Tosin on myös mahdollista tallentaa peli varikkokäynnillä ja jatkaa samaa kisaa myöhemmin, mutta sehän on jo selvää huijaamista! Niille, jotka eivät halua kuluttaa kaikkea aikaansa käsiohjaimen kanssa, on toki tarjolla nopeammin lähestyttäviä pelitapoja, kuten Quick Race, Time Trial, Championship ja Le Mans. Kussakin kolme vaikeustasoa. Mitä paremmin menestyy, sitä enemmän kaikenlaista kivaa tulee tarjolle perinteisten lisäautojen ja bonusratojen yms. tapaan. Autoaan voi myös säätää jokaisen kisan välissä. Huolimatta lisenssistä ja kaikesta peli ei ole simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Ohjaus ja tuntuma ovat paljon enemmän kolikkopelien tyyliset. Suurin viihdyttävyys piilee vauhdin tunnelmassa ja tietyillä rataosuuksilla se on suorastaan hurmoksellista. Vauhdissa osaa olla kiitollinen myös ohjauksen lievälle anteeksiantavuudelle, mikä toisinaan mahdollistaa tiukkojenkin mutkien selvittämisen kunnialla. Varsinkin, jos omaa niin huonon maun, että on valinnut keinahtelevan Chrysler Viperin kilpa-ajokikseen.

Melbourne House oli aiemmin Beam Software. Kyseessä on suunnitteluryhmä, jolla on varsin legendaarinen maine alalla. Sillä on juurensa jo 8-bittisten pelien aikakaudessa ja on ilmeistä, että firma tykkäsi työskentelystä Dreamcastin kanssa. Kenties hiukan liiaksikin. Graafisesti tämä peli on todella upea tekele. Vauhdin tuntu on mahtava ja yksityiskohdat täydellisiä. Kuvanopeus pysyy vakiona 60 kuvassa per sekunti. Mutta kaikki välkkyy ja vilkkuu niin, että melkein tekee silmiin kipeää, ja vaikka Le Mansissa onkin paljon enemmän kuin vain pelkkä pinta, ärsyttää kiillotettu päällivaikutelma enemmän kuin viehättää. Mutta tuo on makuasia ja perimmältään kyse on todella hienosta, joskin vähemmän omintakeisesta autoilupelistä. Se, pitääkö joku sitä todellisena huippuna vaiko vain hyvätasoisena, riippuu kunkin omista mieltymyksistä. Itse olen taipuvainen jälkimmäiseen arvioon. Sitä paitsi odottelen edelleen, että joku pelitalo toisi takaisin kehiin sen vanhan, klassisen Le Mans -startin, joka tapahtuu niin, että kilpailijat juoksevat kilpaa parkkeeratuille autoillensa.

JOONAS

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **MELBOURNE HOUSE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Nopeaa, tosi nopeaa - ja sliipattua.	8
ÄÄNET	Ei nouse erityisesti esille.	7
KONTROLLI	Äärimmäisen tarkkaa.	8
HAASTE	Tuntikausia kovaa autolla ajamista.	8
YHTEENSÄ	Nautittava ja kohtalaisen extremistinen peli autoista innostuneille.	7

SPIDER-MAN

Hämähäkkimies on yksi 70- ja 80-lukulaisten suurimmista lapsuuden sankareista. LucasArtsin tavoin yrittää Neversoftkin nyt kaivaa uusia puolia esiin nostalgisista muistoistamme. Miltä se tuntuu?



Nämä yritykset osuvat lähes aina vikaan. Pelit, jotka pohjautuvat elokuville tai sarjakuville, ovat lähes aina surullisia esimerkkejä epäonnistumisista. Niinpä, vaikka toisinaan vastoin parempaa tietoamme antaudummekin odottelemaan peliä, jossa on pääosassa Ethan Hunt taikka LucasArtsin Jedi-ritari, olisi viisaampaa kuitenkin luottaa vanhoihin kokemuksiin lajityypin peleistä. Toisaalta sitten tulee sitäkin iloisemmaksi, kun joskus löytää niin hyvän pelin kuin sen voisi salaa toivoa ja kuvitella olevankin.

Sikäli kuin minä tiedän ei ole mitään erityistä tapaa, jolla filmi- tai sarjislisenssiä pitäisi pelissä käyttää. Urheilupelissä lisensoiduilla joukkueilla ei ole aivan niin paljon mielikuvituksellisia mahdollisuuksia käytettävissään - esimerkiksi EM-kisoja ei voida laittaa Argentiinaan, koska silloin koko lisensoimisen idea menettäisi merkityksensä - mutta seikkailupelit ovat kokonaan toinen juttu. Kenties pelivalmistajien pitäisi toimia filmiohjaajien tapaan, jotka inspiroituvat romaaneista ja keskittyvät sitten ympäristöjen ja henkilöiden luomiseen sen sijaan että orjallisesti seuraisivat alkuperäisiä tapahtumia. Juuri niin Rare teki *Goldeneyen* tapauksessa.

Mutta huolimatta huonoista yrityksistä tehdä rahaa aiemmilla myyntimenestyksillä, uskon yhä lisensointitekniikkaan. Pelaan mieluummin peliä jonakin sankarina, jonka tunnen, kuin jonakin sieluttomana Mario-kopiona. Ja jos on olemassa jotain hahmoja, jotka ansaitsevat uudelleenlämmittämisen, ne ovat Marvelin supersankareita. Pääosassa Neversoftin *Spider-Manissa* on tietysti Hämähäkkimies, jota pelaaja saa pelata. Ja Peter Parkerin naamiolla peitetty naamavärkki on pelissä täsmälleen yhtä siistin näköinen kuin sarjakuvissakin. Punasiniseen hämähäkkipukuun puettuna hän pystyy heilauttelemaan itseään New Yorkin pilvenpiirtäjien seiniltä toisille ja sitomaan vihollisiaan tiukiksi paketeiksi verkkoaineella, jota jollain mystisellä tavalla lentää ulos hänen ranteidensa suuttimista. Puhumattakaan hänen kyvystään kiipeillä pystysuorilla pinnoilla. Kunhan vain löytyy jotain kiinteää pintaa, pystyy pelaaja viemään hahmoa kohti seuraavaa haastetta.

Spider-Man ei toki ole pelissä yksin. Neversoft on







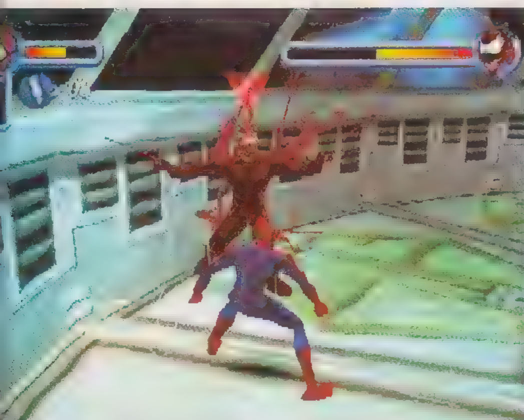
Spider-Man on palannut! Kiitos Neversoftin, voivat kaikki Marvel-fanit kokeilla miltä tuntuu naamioituna supersankarina oleminen.





Punasiniseen hämähäkkipukuun puettuna hän pystyy heilauttelemaan itseään New Yorkin pilvenpiirtäjien seiniltä toisille ja sitomaan vihollisiaan tiukiksi paketeiksi verkkoaineella, jota jollain mystisellä tavalla lentää ulos hänen ranteidensa suuttimista. Puhumattakaan hänen kyvystään kiipeillä pystysuorilla pinnoilla.

hakenut vaikutteita Marvelin sarjakuvamaailman kiintoisimmista osista ja tämä tarkoittaa tietysti myös muita henkilöitä Spider-Manin lisäksi. Muiden muassa mystinen Black Cat ilmaantuu esille useita kertoja pelin alussa opastamaan Spider-Mania parhaiten käyttämään supervoimiaan. Neuvot jaetaan suullisella dialogilla supersankarien välillä - sama pätee lähes kaikkiin pelin dialogeihin - ja vaikka se joskus tuntuu hiukan hupsulta, se täyttää tärkeän tehtävän pelissä. Muita tuttuja hahmoja, joita Hämähäkkimies pelissä kohtaa, ovat J. Jonah Jameson - Peter Parkerin pomo Daily Bugle -lehdessä - Human Torch, Rhino, Scorpio ja The Lizard.


Kaikki eivät voi olla kauniita.


Kukapa ei olisi iloinen Spider-Manin seurassa.



Tarinakin pohjautuu sarjakuville, mutta ennestään tutun tarinan kertomisen sijaan, Neversoft on yhdistellyt mukaan osioita monista klassisista alkuperäislehdistä. Niinpä samaan aikaan, kun vannoutuneet Marvel-fanit tunnistavat joitakin bossien kanssa käymistään taisteluista ja suorittamistaan tehtävistä, tuntuu kaikki uudelta ja ennen kaikkea sovitetulta toimimaan tv-pelissä. Pikku bonuksena radoille on lisäksi piilotettu 32 unohtumatonta sarjakuvaklassikkoa. Kaikkien sarjakuvalehtien löytäminen on tosi vaikeata, mutta koska seikkailu valitettavasti on suhteellisen lyhyt, on kyseessä ilman muuta todella tervetullut lisuke.

Se että peli ei ole riittävän suuri, on myös sen ainoa todellinen puute. Grafiikka on huipputasoa. Ei tarvitse kuin verrata *Spider-Manin* ympäristöjä valinnanvaraisen Pleikkari-pelin vastaaviin ja tajuaa, että Neversoft on pannut rutkasti yritystä peliin luodakseen *Spider-Manista* yhtä hienon kuin muistakin yhtiön peleistä. Ja vaikka *Spider-Manilla* on tiettyjä ongelmia edetä suoraviivaisesti, on pelin ohjaus silti todella oivallinen, kun ajattelee miten helppoa kipuaminen ja ilman halki uusiin paikkoihin heilahteleminen on.

Täysin vastoin odotuksiani arvioin nyt tuon kaiken takia, että jokaisen joka tykkää seikkailupeleistä, pitäisi ostaa *Spider-Man*. Ei missään tapauksessa tarvitse olla mikään Marvel-sarjisten fani pystyäkseen arvostamaan peliä. Ja on vain hienoa havaita, ettei tv-peleihin liittyen ole mitään ikuisia totuuksia. Kaikki on mahdollista, kunhan pelintekijät vain tietävät mitä tekevät ja uskovat siihen.

TANELI




Mysterion kanssa ei leikitä. Hänen pitäisi etsiä joku itsensä kokoinen vastus.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **NEVERSOFT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Siistejä värikylläisiä ympäristöjä ja sankari joka voittaa kaikki muut.	9
ÄÄNET	Kerrankin on hyvä, että pelissä on puhetta.	7
KONTROLLI	Ei virheetön, mutta todella hieno.	8
HAASTE	Sääli, ettei seikkailu kestä pidempään.	7
YHTEENSÄ	Viimeinkin supersankarin arvoinen peli.	8

TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS



Ninjat tykkäävät katoilla lymyilemisestä.









Metal Gear Solid näytti tietä uudenlaiselle, hienostuneemmalle toimintapelaamiselle, jossa vihollisten välttelemineen on yhtä tärkeää kuin niiden rökittäminenkin. Lajityyppi oli jo toki melko vanha, *Tenchu* oli vain yksi niistä peleistä, jotka laajensivat sen pohjaa. Nyt tulee jatko-osa.

Paikkana on feodaaliajan Japani. Vanhan hallinnon sorruttua maa on hajallaan sisällisodan jäljiltä ja alueelliset sotaherrat yrittävät kaikin keinoin ottaa maita hallintaansa. Lord Ghoda Matsunoshin, oikeamielinen hallitsija, joka aina on valvonut kansansa etuja, yrittää kuitenkin pysytellä taistelujen ulkopuolella. Viimeisenä keinonaan hän kutsuu apua ninjaklaani Azumalta, joka on usein ennenkin auttanut Godhan sukua tarvittaessa. Kolme nuorta ninjaa lähtee matkaan auttaakseen jälleen kerran Godhaa tämän ollessa tuhon partaalla.

Tenchu 2:ssa seuraamme näitä kolmea ninjaa, joiden nimet ovat Rikimaru, Ayame ja Tatsumaru. Ne, jotka ovat pelanneet ensimmäistä peliä, tuntevat kaksi ensiksi mainittua jo ennestään, mutta koska kakkososa







Tämä ninja näyttää yhtäkkiä ruvenneen pitämään varjoista.

tapahtuu monta vuotta edellistä aiemmin, ovat molemmat selvästi aiempaa peliä nuorempia. Pelaaja voi valita Rikimarun ja Ayamen välillä (Tatsumaru tulee pelattavaksi vasta, kun on ensin selvittänyt pelin molemmilla muilla hahmoilla) ja radat vaihtelevat jonkin verran sen mukaan kenet on valinnut. Kamppailussaan Godhan puolesta ninjat kohtaavat erilaatuisia tehtäviä. Niissä voi olla kyse esim. pelastusoperaatioista tai salamurhista. Yleisesti ottaen tehtävistä suoriutuu huolellisesti ja metodisesti etenemällä ja käyttämällä kaikkia eteen tulevia maastomuotoja suojanansa. Vihollisia on helpointa hoidella siistillä miekan sivalluksella takaa käsin.

Tässä suhteessa *Tenchu 2* osoittaa luovuutta. Tarvitaan huolellisuutta tasojen läpipääsemiseen ja asettuminen avoimeen taisteluun esimerkiksi samuraita vastaan on useinkin tuomittu epäonnistumaan. Sen sijaan pitäisi liimautua kiinni seiniin, hiipiä ja kyykistyä vihollisen liikkeiden mukaan. Apunaan pelaajalla on lukuisia klassisia ninjaesineitä, kuten savupommeja, heittoveitsiä ja hyvin käyttökelpoisia entraushakoja. Jokaisen tason jälkeen saa pisteitä ja jos on selvittänyt tehtäviä ja suorittanut salamurhia saa käyttöönsä uusia esineitä.

Tähän saakka pelissä on kaikki hyvin. Ongelmaksi muodostuu pelin ohjaus, jota tämänlainen peli vaatii, nimittäin täydellinen tarkkuus, ja se on jotain mitä *Tenchu 2:sta* ei löydy. Aivan liian usein käy niin, että ninja ei liikukaan sinne minne pelaaja haluaisi taikka että pelaaja arvioi väärin helpolta näyttävän hypyn. Erityisen hermoillekäyvää tämä on taisteluissa, joissa pelaaja äkkiä voi yrittää loikata kohti vihollista ja tulla takaisin maahan tämän takana, kun kamera edelleen esittää etukuvaa jonkun kasvoista.

Toinen turhautumisen syy on tallennussysteemi. Joka kerta kun häviää (mikä on helppoa, varsinkin bossien kanssa taistellessa), saa aloittaa uudestaan tason lähtöpisteestä ja lisäksi menettää kaikki esineet, mitä on kerännyt. Tämä johtaa siihen, että pelaaja saa useinkin startata Pleikkarinsa uudelleen alusta sen sijaan, että vain valitsisi Continuen.

Grafiikka on toimivaa, joskin hiukan jäyhää ja kulmikasta. Intro ja monet väliosioista ovat toki todella upeita. Se valtava määrä kirkkaan punaista verta, mikä aina virtaa esille, kun joku otetaan hengiltä (tai joku joutuu tuleen), saattaa vaikuttaa liioitellulta, mutta sopii hyvin yhteen vanhojen japanilaisten ninja- ja samuraifilmien kanssa (muistakaa rankoista rankin eli *Shogun Assassin!*) ja tuntuu siten täysin oikealta.

Äänet ovat olennaisesti heikompia. Äänitehosteet ovat todella surkeita ja musiikkia tuskin esiintyy lainkaan, minkä vuoksi tasoilla useinkin on kuoleman hiljaista. Sämplätty dialogi ei tätä asiaa paljon auta.

Jatko-osana *Tenchu 2* ei onnistu vastaamaan ennakko-odotuksiin. Grafiikka on aavistuksen parempaa ja Rikimaru ja Ayame ovat oppineet uimaan, mutta ohjaus, joka oli kritiikin kohteena jo ensimmäisen osan aikaan, ei ole parantunut. Uusi kiintoisa osio on tasoeditori, jolla voi itse luoda omia tehtäviä ja täyttää ne maastolla ja vihollisilla oman maun mukaan.

On todella hermoja raastavaa hiipiä äänettömästi eteenpäin ja yrittää yllättää verenhimoinen samurai ennen kuin tämä huomaa mitään. Ja ennen kuin on voittanut hankalan bossin on turha toivoa hetkenkään hermolepoa. Peli vaatii suurta kärsivällisyyttä ja sellaisen, jolla on taipumusta viskoa ohjaintaan pitkin seiniä, pitäisi pysytellä kaukana siitä.



Loppujen lopuksi on kuitenkin sanottava, että Tenchu 2 on huolimatta puutteistaan todella jännittävä, mikä monesti tekee sen, että pelaaja haluaa selvittää uudelleen jonkin tietyn radan. On todella hermoja raastavaa hiipiä äänettömästi eteenpäin ja yrittää yllättää verenhimoinen samurai ennen kuin tämä huomaa mitään, ja ennen kuin on voittanut hankalan bossin on turha toivoa hetkenkään hermolepoa. Peli vaatii suurta kärsivällisyyttä ja sellaisen, jolla on taipumusta viskoa ohjaintaan pitkin seiniä, pitäisi pysytellä kaukana siitä.

ISKA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **ACQUIRE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hiukan jäykkää ja kulmikkaita ympäristöjä, mutta täysin toimivaa.	6
ÄÄNET	Olematon soundtrack, heikot äänitehosteet ja ninjat, jotka urahtelevat kliseitä amerikkalaisittain.	3
KONTROLLI	Pelissä on monenlaisia liikkeitä, mutta aivan liian usein ohjaus pettää kokonaan ja pelihahmo tekee kuten haluaa.	4
HAASTE	Se, joka kestää turhautumista ohjauksen heikkouksien takia, löytää tästä pelin, jonka pariin on mukava palata uudelleenkin.	7
YHTEENSÄ	Hyvä peli-idea, jonka toteutus joskus saa pelaajan itkun partaalle.	6

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Nyt PlayStation2 on lopulta täällä kaikkine hienouksineen. On puhuttu paljon konsolin tehokkuudesta ja siitä miten paljon polygoneja se pystyy käsittelemään ja kuinka se pystyy tuottamaan tunteita. Väitteessä saattaa olla perää. Mutta ei kai tuo tunne vain ole välinpitämättömyys?

Suhteellisen hieno animeosio johdattelee pelaajan *Orphen: Scion of Sorcery* -peliin. Se nimittäin pohjautuu animefilmiin nimeltä *Sorcerous Stabber Orphen*. Lisättäköön, ettei se ole saanut erityisen hyviä arvosteluja. Ja tämä peli tuskin kohottaa filmiparan mainetta. Ikäänkuin huono maine sankarimarkkinoilla ei jo olisi kylliksi, on nuori mies vielä onnistunut joutumaan väärään laivaan, joka matkaa kohti maailman vaarallisimpia ja pahamaineisimpia saaria. Ei ole helppoa olla nuorukainen, joka pystyy viskomaan tulipalloja ja salamoita ympärilleen. Yhdessä kumppaniensa kanssa hän kuitenkin päättää näpäyttää vihollisia nenälle, ottaa selvän mystisen saaren salaisuudesta ja lopulta paeta tuosta kaameasta paikasta.

Kohtuullisen ajan kuluttua pyörähtää itse pelikin käyntiin. Ja sitä pystyy parhaiten kuvailemaan kolmiulotteisena toimintaseikkailuna lievin RPG-maustein. Ohjaus hoituu analogisella ohjaimella, joka valitettavasti on aivan liian herkkä. Orphenin liikutteleminen rauhallisesti on hankala tehtävä jo sinänsä. Myös hänen hyppykykynsä on liian herkäksi säädetty. Ja vaikka nopeat ja korkeat hypyt vaikuttavatkin animessa upeilta, se ei toimi tasoloikkapelissä, jos hyppyjen hallitsemattomuus katkaisee pelin jo parin minuutin jälkeen. Kun on aika kohdata vihollisia, hahmot tuntuvat käyttäytyvän oudolla tavalla. Äkkiä hahmo tuntuu menettävän suuren osan liikkumistavoistaan ja pystyy ainoastaan kolmeen erilaiseen hyökkäykseen. Kyse on toisin sanoen hiukan yksinkertaistetusta RPG-taistelusta. Ongelmana on se, että tällaiset kamppailut piankin käyvät pitkäveteisiksi. Kun pelaaja kohtaa vähäisempiä pikkuvihollisia, sujuvat taistelutkin tavalliseen tapaan täysin vapaasti. Arvoitukseksi jää, miksei suurempaa osaa taisteluista käydä tähän tapaan.

Noh, ehkäpä peli pystyy sitten puhtaan graafisesti toimimaan silmänilona ja osoittamaan mitä uudella "peliasema kakkosella" on tarjottavanaan? Mutta valitettavasti grafiikka ei vakuuta sen enempää kuin muukaan peli. Peli ei ole suoranaisesti huono. Sitä vain odottaisi jonkin verran enemmän PlayStation2-peliltä. Kyllähän se väläyttää joitakin siistejä valoefektejä siellä sun täällä - varsinkin kun kohtaa jonkun pelin bosseista - mutta se ei ole kylliksi. Sama pätee myös musiikkiin. Se toimii tunnelman luojana, mutta se ei ole vielä paljon. Näyttelijät, jotka esittävät hahmojen ääniä, eivät ole aivan heikkoja, mutta mitään Oscareita näistä suorituksista ei kyllä saisi. Ääniefektit ovat sellaisia kuin ne tapaavat olla.

Ilmaus "määrä ylittää laadun" kuvaa PlayStation2:n pelitarjontaa melko hyvin. *Orphen: Scion of Sorcery* tuntuu vain vahvistavan tätä kuvaa.

TOPI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **SHADE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Toimivaa, mutta hienompaa pitäisi olla.	5
ÄÄNET	Ei isompaa valittamista, mutta ei mitenkään erikoistakaan.	5
KONTROLLI	Analoginen ohjaus on hiukan liian herkäksi säädetty.	4
HAASTE	Taistelusysteemi ei jaksa kiinnostaa pitkään.	5
YHTEENSÄ	Miksi ostaa tätä, kun on niin paljon muitakin pelejä?	4

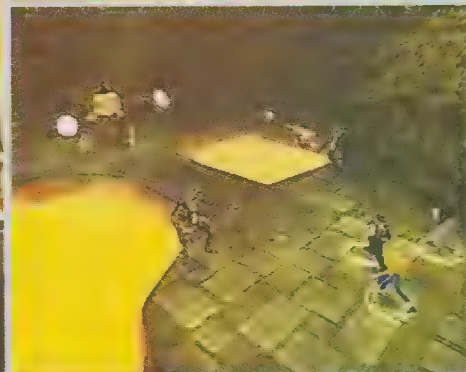




Älä lorvi siellä mäiskimässä, Kalle! Meidänhän pitäisi pelotella bossi tiehensä.













Tietyt pelin ympäristöt ovat hyvin yksityiskohtaisia ja tunnelmallisia, mutta jotkut sen sijaan eivät ole.

SILENT SCOPE

Silent Scope pohjautuu originelliin peli-ideaan. Valitettavasti se ei oikein osu maaliinsa olohuonepelissä, ilman pelihallien kiikaritähtäimellä varustettua kivääriä.

On tiettyjä kolikkopelien ideoita, joita ei oikein voi kääntää konsolipeleihin koneiden tietynlaisten rajoitusten takia. Segan *18 Wheeler* esimerkiksi sopii paremmin pelihalleihin. Ilman suurta ohjauspyörää ja vaihdelaatikkoa peli menettää olennaisesti viehätystään. Sama pätee *Silent Scopeen,* jossa oikean kokoinen kivääri ja kiikaritähtäin eivät ole mahdollisia olohuoneessa pelattaessa. Kun sellainen olennainen osa pelistä puuttuu, koko peli menettää suuren osan viehätystään.

Silent Scopen ideana on yrittää pelastaa presidentti sekä hänen rouvansa ja tyttärensä, jotka terroristit ovat siepanneet. Tarkoituksena on tehdä kumoukselliset joukot vaarattomiksi etäältä kiikarikiväärin avulla. Ristiohjaimen tai analogisen ohjaimen avulla pitäisi tähdätä terroristeihin ja napsia heidät yksi kerrallaan. Osuma päähän antaa täydet pisteet, kun taas käsiosumasta saa vähemmän. Riippumatta siitä mihin osuu, terroristi lopulta kuolee, mutta pelaaja saattaa menettää tärkeitä sekunteja ja pinnoja. Kokonaisuus tuntuu yksinkertaiselta ja onkin sitä aluksi. Sitten terroristit muuttuvat ilkeämmiksi. Mutta sekään ei riitä, vaan heihin on myös yhä vaikeampi osua. Helikopterissa, joka kieppuu ja vaappuu, tai autossa joka ajaa täyttä vauhtia moottoritiellä, on vaikea saada aikaiseksi tarkkaa laukausta liikkuvaan maaliin. Vielä hankalampaa seuraa kun pelaaja hyppää pimeässä laskuvarjolla terroristien päämajan ylle. Ilmassa leijuessa ampuminen ja osuminen on äärettömän vaikeata.

Se mitä minä *Silent Scopessa* arvostan, ovat aidot kolikkopelin tunnelmat, joita siitä saa. Spiikkeriäänet, klassiset bossit, bonuselämät ja nopeat tapahtumat ovat juuri sitä mitä tämän kaliiberin peliltä voi odottaakin. Valitettavasti tämä ei riitä peittämään sitä tosiasiaa, että pelin tähtäyssysteemi ei toimi kolikkopelien lailla. Kiikarikiväärin puuttuminen on yksinkertaisesti korvaamaton puute.

Silent Scope on yksi vaihtoehto kovasta pelistä pitävälle PlayStation2:n omistajalle, joka muiden pelien puutteessa saattaa turvautua puutteelliseen, mutta kuitenkin yleisesti ottaen kolikkopelien tasoiseen pelielämykseen.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **AMMUSKELU**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Kolikkopelin käännös, joka ei oikeastaan kunnioita alkuperäistä.	5
ÄÄNET	Hiukan *Metal Gear Solid*-ääniä yhdisteltynä tavalliseen hallilaatuun.	5
KONTROLLI	Peli menettää pisteitä, koska originaalin kiikarikivääri ei ole käytettävissä kotipelissä.	4
HAASTE	Hiukan liian lyhyt. Muuten intensiivinen.	5
YHTEENSÄ	Originelli peli-idea, joka kuitenkin toimii paremmin kolikkopelinä.	5











Pilvenpiirtäjän katolla olevia terroristeja on suhteellisen helppo napsia.



Jos loikoo kovin laiskana, saattaa vihulainen poiketa vieraisille.



SPEEDBALL 2100

Ne teistä jotka olivat jo kivikauden aikaan kehissä, muistavat kenties *Speedballin* Amiga 500 -version. Nyt, kymmenen vuotta myöhemmin, ilmaantuu jatko-osa PlayStationin puitteissa. Mutta onko pelillä jotain tarjottavaa nykyiselle pelimaailmalle, vai pitäisikö sen antaa vaipua unhon uneen kauan sitten kuopatun tietokonekumppaninsa vierelle?

Vuosi on 2100. Maailmaa hallitsevat superyhtiöt, jotka pitävät ihmismassoja rautaisessa otteessaan. Sota ja väkivalta ovat pelkkiä muistoja. Väkivallan paikan on ottanut urheilu ja lajeista kaikkein kovin: Speedball. Kovat miehet kovissa asusteissaan pyrkivät lyömään toisiaan niin kovaa kuin mahdollista ja siinä ohessa iskemään pallon tai pari maaliin.

Speedball 2100:n suunnittelijat ovat yrittäneet sisällyttää peliinsä niin paljon kaikkea kuin mahdollista. Pelaaja voi valmentaa joukkuettaan ja järjestää turnauksia tai peliliigoja. Se joka ei halua itse pelata otteluita, voi sen sijaan toimia vain joukkueen managerina, jolloin itse ottelut hoituvat pelin tekoälyn toimesta.

Ottelut pelataan yhdeksänhenkisin joukkuein. Kokonaisuus muistuttaa huomattavasti amerikkalaista jalkapalloa pelillisesti ja joukkueitten kokoonpanojen suhteen. Erona on se, ettei pisteitä saa pelkästään maaleista, vaan myös vastustajan mottaamisesta tai pallon heittämisestä seinillä oleviin tähtikuvioihin. Areenan eri puolilla lojuu lisäksi erilaisia esineitä, joita poimimalla voi väliaikaisesti saada tiettyjä etuja, kuten että koko joukkue muuttuu joksikin aikaa nopeammaksi. Tai sitten voi kerätä rahaa myöhempiä ostoja varten. Muita hienouksia ovat mm. warppi-tunnelit, joiden kautta pallo saattaa siirtyä jonnekin aivan muualle. Samalla kun nämä ominaisuudet tuovat peliin vaihtelua, ne tekevät siitä ennalta arvaamattoman; pallo, jonka pelaaja luuli olevan täysin hallinnassa, saattaa yhtäkkiä kadota tunneliin ja ilmaantua esiin oman maalin edessä. Taktinen pelaaminen on siis lähes hyödytön yritys, koska paljonkaan pelin kulusta ei ole ennakoitavissa.

Ottelujen välillä pelaaja voi lähettää joukkueensa treenisalille toivoen heidän kehittyvän vahvemmiksi tai nopeammiksi. Manageripelissä sen sijaan voi keskittyä ostamaan ja myymään pelaajia, ja jos on rahaa, voi hankkia joukkueeseensa tähtipelaajia, pelin kovimpia kasvoja.

Tietysti pelissä on myös kahden pelaajan vaihtoehto, joka voi tarjota hiukan viihdykettä, jos nyt sattuu omaamaan kavereita, joilla ei ole muutakaan tekemistä kuin pelata *Speedball 2100:a*. Kiva idis on, että pelaaja voi valmentaa joukkueen ja tallentaa sen sitten muistikortille ja ottaa sen mukaansa ja kohdata kaveriensa joukkueita.

Kaikki nämä valinnanmahdollisuudet tuntuvat melkein hukkaanheitetyiltä tässä pelissä. Mitä hyötyä siitä on, jos pelaaja voi kehittää jokaisen pelaajan ominaisuuksia ja vaihdella niiden hiusten ja asujen värejä, jos koko asia ei kiinnosta häntä? Joukkue koostuu ryhmästä jäyhiä, mitäänsanomattomia hahmoja, joihin on vaikea samaistua yhtään millään lailla. Pelaaja sortuu siksi usein kaikkein helpoimpaan vaihtoehtoon (koko Pleikkarin sulkemisen jälkeen), eli päivittää koko joukkueensa kaikkien ominaisuuksien osalta.

On valitettavaa, että iskujenvaihto on *Speedball 2100:ssa* niin kesyä. Olisi voinut olla tosi hauskaa, jos tämä puoli oikeasti olisi niin rankka, kuin mitä tekstit antavat ymmärtää. Se, ettei vielä monenkaan ottelun jälkeen ole välttämättä onnistunut lyömään kanveesiin ainuttakaan vastustajaansa, tuntuu hieman tylsältä. Tosiasiassa monet jääkiekkopelit ovat paljon tätä peliä kovaotteisempia.

Speedball 2100:n pakkauksen takapuolella annetaan ylpeänä ymmärtää pelin yhdistelevän urheilusimulaatioiden taktisia kuvioita beat 'em up -pelien tyydytystä tuottavaan mäiskimiseen. Totuus on, ettei peli pysty vastaamaan mihinkään näistä väitteistä.

JOONAS

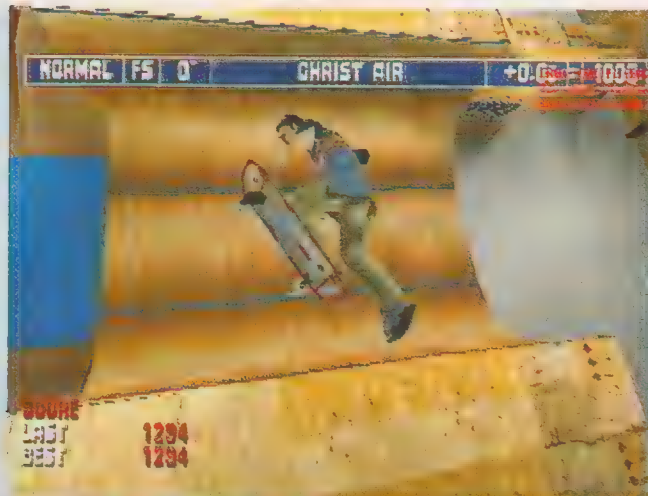
PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **BITMAP BROTHERS** VALMISTAJA **NAMCO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Latteaa ja rakeista grafiikkaa 16-bittisenä.	4
ÄÄNET	Samat selostukset yhä uudelleen ja uudelleen, yhdistettynä huonoon technomusaan.	3
KONTROLLI	Toimii, mutta on hiukan liian nopea ajoittain.	5
HAASTE	Valinnanmahdollisuuksia riittää, mutta kauanko peli jaksaa kiinnostaa?	5
YHTEENSÄ	Levätköön rauhassa.	4



Jotkut pelivalmistajat tekevät PlayStationille kelvollisia muunnelmia 80-luvun klassikoista. Bitmap Brothers ei ole oikein tajunnut miten homma pitäisi hoitaa.

MTV SKATEBOARDING







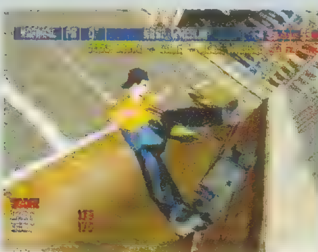


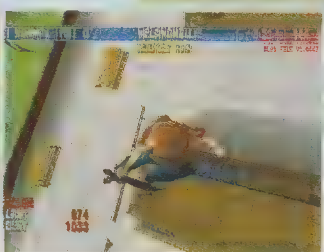
Isoja pojoja saadakseen pitää osata muunnella temppujaan.





Tyyli on tuttua *Tony Hawk* -peleistä ja *Grind Sessionista.*









Mainion *Grind Sessionin* myötä Acclaimin *Tony Hawk* -sarja sai haastajan kilpailuun parhaasta rullalautapelistä. Nyt vielä THQ:kin tulee mukaan leikkiin. Ja myös heidän rullalautapelinsä on mainio.

MTV *Skateboarding* pitää sisällään 14 todellista lautailun ammattilaista. Andy Macdonald on tietysti kovin nimi, mutta myös sellaisia hieman vähemmän tunnettuja henkilöitä kuin Hedi Fitzgerald ja Keith Hufnagel on mukana. Erilaisten ulkonäköjensä lisäksi lautailijoilla on erilaisia vahvuuksia ja heikkouksia, jotka erottavat hahmot toisistaan. Joku saattaa olla esimerkiksi taitava kääntyjä, mutta saattaa olla vaikeuksissa laudan kiepautuksen kanssa ja joku puolestaan saattaa kiepautella helpostikin, mutta olla hieman heikko laudalla pysymisen kanssa. Niinpä se, kenet valitsee pelattavaksi hahmoksi, on lähinnä makuasia.

Itse pidän eniten pelitavasta, joka on nimetty Lifestyleksi. Siinä pelaajan pitäisi luoda uraa rullalautailijana. Menestystä syntyy kilpailuissa, joita järjestetään erilaisissa lautailupuistoissa. Tärkeintä on oikeanlainen laskeutuminen. Tuomarit nimittäin pistävät heti merkille, ellei pysty pysyttelemään laudalla. Lisäksi on tärkeää osata varioida temppujansa. Riippumatta siitä miten vaikea temppu on kyseessä, pelaajan ei pitäisi tehdä sitä kahta kertaa enempää samassa kilpailussa. Mutta onneksi pelissä on todella monta eri temppua valittavana.

Pieni ongelma ohjauksessa - mikä usein on vain hyvä juttu - on se, että toisinaan on hankala tietää etukäteen minkä tempun hahmo tulee seuraavaksi suorittamaan. Yksinkertaiset grabit ja flipit eivät ole vaikeita, mutta jos haluaa saada todella korkeita pisteitä, pitää yhdistellä monia vaikeita temppuja jatkumoksi, jonka takia pelaaja toisinaan ensisijassa istuu jäykkänä ja painelee paniikissa nappeja sinne tänne. Ja se jopa saattaa toimia. Ellei näin olisi, pelissä voisi jopa oppia suorittamaan vaikeita yhdistelmiä, jolloin ainakin minä olisin iloisempi saadessani jonkin hankalan kombinaation tehdyksi.

Lifestyle ei tietenkään ole pelin ainoa pelitapa. Freeplay toimii lämmittelynä ennen Lifestylen kilpailuja. High Scoressa pelaaja voi kilpailla sekä omia että suunnittelijan ennätyksiä vastaan. Survival puolestaan on kilpailu, jossa pitäisi lautailla niin pitkään kuin vain mahdollista, eli tavoitteena ovat sekunnit pisteiden sijasta. Stunt Mode on näytöskilpailu, jossa pelaaja pääsee hyppimään esteiden ja autojen ylitse. Lisäksi voi pelata MTV Huntia. Tony Hawks -videokasettien sijasta siinä etsitään eri ratojen varrelle siroteltuja MTV-logoja. Jos on todella taitava, voi lisäksi saada ikioman sponsorin, mikä lieneekin jokaisen rullalautailijan suurin päämäärä.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **DARKBLACK** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hienoa, paitsi että lautailijat toisinaan nykivät.	7
ÄÄNET	Aitoa lautailumusaa sellaisilta bändeiltä kuin Pennywise ja The Deltones.	7
KONTROLLI	Hyvä, joskin hieman liian virheitä anteeksiantava.	6
HAASTE	Todella vaikea peli.	7
YHTEENSÄ	Hardcorea.	7

VINKIT

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

superpower@egmont-kustannus.fi

Tony Hawk's Pro Skater 2

PlayStation



TÄYDET KYMPIT
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, YLÖS, ALAS. Näin saat kympin kaikkiin taitoihisi ja tilastoihisi.

RAAKANA VAI KYPSÄNÄ?
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: OIKEA, YLÖS, NELIÖ, KOLMIO. Näin joko aktivoit verenvuodatusefektin tai kytket sen pois.

JATKUVAT TEMPUT
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YLÖS, VASEN, KOLMIO, NELIÖ. Tämä fusku mahdollistaa jatkuvan temppuilun, sillä mittarilukema ei laske lainkaan.

NOPEAMPI PELI
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: ALAS, NELIÖ, KOLMIO, OIKEA, YLÖS, YMPYRÄ, ALAS, NELIÖ, KOLMIO, OIKEA, YLÖS, YMPYRÄ. Fusku tekee pelistä 25% nopeamman.

VOIMAKKAAMMAT SKEITTARIT
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, VASEN, RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, VASEN, RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, VASEN. Fusku tekee skeittareista hiukan voimakkaampia.

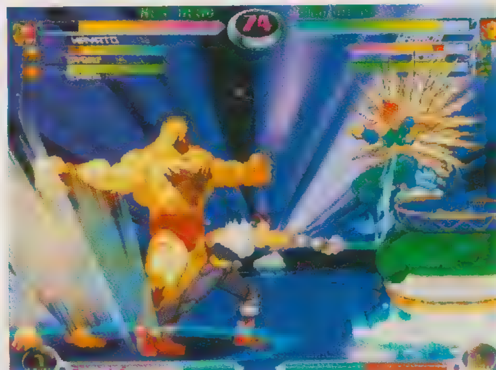
HOIKEMMAT SKEITTARIT
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, NELIÖ, RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, NELIÖ, RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, NELIÖ. Fusku tekee skeittareista hiukan hoikempia.

NEVERSOFTIN SKEITTARIT
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: YLÖS, NELIÖ, NELIÖ, KOLMIO, OIKEA, YLÖS, YMPYRÄ, KOLMIO. Näin on mahdollista saada Neversoftin hemmot skeittaamaan. Valitse Create a Skater ja kirjoita oikea nimi. Firman toimitusjohtaja on Joel Jewett, muita nimiä löytyy suoraan pelin mukana tulevasta bookletista. Siis kokeilemaan...

SUPERFUSKU
Paussaa peli ja pidä L1 pohjassa painaessasi seuraavia nappeja: RISTI, RISTI, RISTI, NELIÖ, KOLMIO, YLÖS, ALAS, VASEN, YLÖS, NELIÖ, KOLMIO, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ. Ruutu "tärähtää" vahvistukseksi mikäli olet näppäillyt koodin oikein. Valitse End Run. Näin sinulla on pääsy kaikkiin tavallisiin kenttiin ja useimpiin salaisiin kenttiin.

Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes

Dreamcast



PYSÄYTÄ KELLO
Erään kentän taustalla erottuu suuri kello. Kello mittaa aikaa, ja mikäli haluat voit pysäyttää sen. Sinun tarvitsee vain pysäyttää Dreamcastisi järjestelmän kello. Molemmat nimittäin toimivat samalla tavalla.



Tekken Tag Tournament

PlayStation2





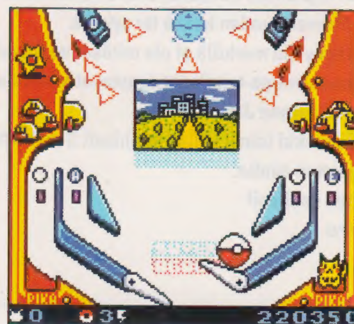
TEKKEN BOWL MODE
Pelatessasi Ogrella Tekken Bowl Mode aktivoituu automaattisesti.

JUKEBOX
Saadaksesi jukeboxin näkyville Bowling Options-valikkoon tarvitsee sinun raapia kasaan vaivaiset 200 pistettä samassa bowling-sarjassa.

ARMOR KINGIN SALAINEN PUKU
Saadaksesi Armor Kingin salaisen puvun valitse hahmoksesi Armor King ja selvitä peli Arcade Modessa.

Pokémon Pinball

Game Boy Color





JULMAT KUULAT
Haluatko Great Ballin, Ultra Ballin tai Master Ballin? Hyvä on, sinun täytyy sytyttää flipperin ylälaidassa olevat lamput. Se käy päinsä jos osut niiden edessä oleviin neliöihin. Kaatamalla neliöitä A-napilla voit osua samaan neliöön kolme kertaa peräkkäin. Ensimmäisellä kerralla saat Great Ballin, toisella Ultra Ballin ja kolmannella Master Ballin.



SSX

PlayStation2



KAIKKI VINKIT
Tällä fuskulla saat kaikki racing-pelissä tarvitsemasi vinkit. Menen valikkoon ja pidä L1, L2, R1 ja R2 pohjassa samalla kun painat seuraavia nappeja: YMPYRÄ, RISTI, YMPYRÄ, RISTI, YMPYRÄ, RISTI, YMPYRÄ, RISTI. Jos haluat perua fuskun, sinun täytyy vain toistaa komento.

Ridge Racer V

PlayStation2



UUSI INTRO
Painamalla L1:tä ja R1:tä voit vaihdella intron kolmea uutta efektiä. Mustavalkean grafiikan saat painamalla kerran R1:tä. Kahdella R1:n painalluksella saat ruudulle uuden, kellertävän sävyn ja saman napin kolmannella painalluksella saat grafiikan muuttumaan terävämmäksi. L1:n avulla voit palata "taaksepäin" efektien suhteen.

LISÄÄ INFORMAATIOTA
Paina Selectiä kierroksen aikana ja pidä nappi pohjassa hetken ajan. Informaatiovalikko ilmestyy ruudulle. Saadaksesi valikon katoamaan sinun täytyy vain painaa Select hetkeksi pohjaan.

International Superstar Soccer 2000

Nintendo 64



HELPPO RANKKARI
Tähtää suoraan maalivahtiin. Koska maalivahti ei saa palloa kiinni, se kimpoaa takaisin sinulle ja se on helppo potkaista maaliverkkoon. Luonnollisestikin tämä fusku toimii vain normaalin peliajan aikana eikä esim. rankkarikisassa.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai superpower@egmont-kustannus.fi

HEI SUPERVOIMA!
1. Tuleeko LCD-näyttö automaattisesti PSonen mukana? Jos ei, paljonko se maksaa?
2. Täytyykö omistaa Sony-kännykkä jotta voisi käyttää PSonen online-toimintoa?
3. Tarvitaanko DVD-kaukosäädin jos haluaa katsella DVD-filmejä PlayStation2:ssa?
Kiitos hyvästä lehdestä!
ANTTI

MOI ANTTI!
1. LCD-näyttö ei sisälly PSone-pakettiin. Se julkaistaan Japanissa keväällä, eikä se ehdi tänne ennen seuraavan vuoden kesää tai syksyä.
2. Kännykän merkillä ei ole mitään merkitystä, mutta PSonen online-toiminnot suostuvat toimimaan vain ja ainoastaan Japanissa.
3. Ei, kaikki toimii vallan mainiosti Sonyn käsiohjaimen avulla.
Kiitos itsellesi!
SUPO

TÄSSÄ SÄKILLINEN KYSYMYKSIÄ...
1. Koska Square näköjään jatkaa ristiretkeään Nintendoa vastaan, onko mahdollista että Enix alkaisi kehittää pelejä Nintendon Gamecubelle?
2. Onko *Legend of Zelda: Majora's Mask* tosiaan parempi kuin *Ocarina of Time?* Onko peli tällä kertaa kultakasetilla?
3. Milloin arvostelette sellaiset superpelit kuin *Final Fantasy IX* ja *Shenmue?* Ehtiikö *Final Fantasy IX* ylipäätään tänne ennen joulua?
4. Ketkä kaksi *Final Fantasy* –sarjan perustajajäsenet ovat kiinnostuneita luomaan pelejä Gamecubelle ja Game Boy Advancelle? Ja miksi ihmeessä Square suosii Nintendon sijaan Bandaita ja Microsoftia?
5. Tekikö *Chrono Crossin* sama dreamteam kuin *Chrono Triggerinkin?* Tarkoitan erityisesti Hironobu Sakaguchia, Akira Torayamaa ja Yuji Horia.
6. Kuka on säveltänyt *Chrono Crossin* musiikin? Yasunori Mitsuda vai Nobuo Uematsu? Kuinka hitossa Nobuo Uematsu oikein päätyi mukaan *Chrono Crossin* työryhmään?
Suosioonne sulkeutuen
LINK

NO HEI, LINK!
1. Enix ei ole kertonut mitään suunnitelmistaan Gamecuben tai Game Boy Advancen suhteen. Toisaalta heillä ei ole mitään Squaren tyylistä verikostoa Nintendoa vastaan...
2. *Majora's Mask* päihittää *Ocarina of Timen* tietyiltä osin. Kultakasetilla julkaiseminen on suuri parannus.
3. *Shenmuen* arvostelun löydät sivulta 24. *Final Fantasy IX*-arvostelu ilmestyy todennäköisesti helmikuun numerossa, itse peli ehtii tänne arviolta tammikuussa.
4. Tuottaja Hironobu Sakaguchi ja säveltäjä Nobuo Uematsu.
5. Kukaan heistä ei ole suoranaisesti tekemisissä *Chrono Crossin* kanssa. Suurin piirtein sama tiimi on vastuussa molemmista peleistä.
6. *Chrono Crossin* musiikin sävelsi Yasunori Mitsuda. Hän sävelsi myös leijonanosan *Chrono Triggerin* musiikista, mutta sai apua Nobuo Uematsulta.
SP



LCD-näyttö ei sisälly PSone-pakettiin joten konsoli valitettavasti jää kauas kannettavasta.

HELLOU!
1. Julkaistaanko *Castlevania: Circle of the Moon* Game Boy Advancelle? Onko se huonompi kuin sarjan muut osat koska se kehitetään Kobessa Tokion sijaan?
2. Tuleeko Game Boy Advancelle uutta *Mario*- tai *Zelda*-peliä?
3. Onko Square tehnyt oikean ratkaisun valitessaan WonderSwanin Game Boy Advancen sijaan?
4. Mitkä pelifirmat tukevat Gamecubea?
Kiitos jo etukäteen!
PAULI

HELLOU, PAULI!
1.Klassiset *Castlevania*-pelit luonut työryhmä lopetti hommat Konamilla *Super Castlevania IV:n* jälkeen, ja täysin uusi tiimi onnistui vallan mainiosti jatkamaan ryhmän perinteitä *Symphony of the Nightilla.* Niinpä ei ole mitään syytä olettaa että Konamin Koben osasto olisi tasottomampi kuin Tokion osasto, varsinkin kun otetaan huomioon että he käyttävät pelin pohjana klassista 2D-grafiikkaa.
2. Mitään ei ole vahvistettu virallisilta tahoilta, mutta olisi hyvin yllättävää jos Nintendo ei siirtäisi tunnetuimpia hahmojaan uudelle konsolilleen.
3. Ei.
4. Luonnollisestikin Rare, Left Field, Silicon Knights ja Retro Studios. Muiden nimien joukosta erottuvat mm. Konami, Capcom ja LucasArts.
SP



Motocross ei ole erityisen suosittua Euroopassa. Niinpä Nintendo ei aio julkaista *Excitebike 64:aa* Euroopassa.



Legend of Zelda-sarjan suraava osa ilmestyy Gamecubelle. Shigeru Miyamoto on täystyöllistetty projektin kanssa.

MOI SUPER POWER!
1. Lanseerataanko Nintendon nettiverkko markkinoille samanaikaisesti Gamecuben kanssa? Jos vastaus on kyllä, niin haluaisin kuulla ajankohdan!
2. Ilmestyykö uusi *Super Mario* –peli yhtä aikaa Gamecuben kanssa?
3. Aikooko *Zelda* –työryhmä tehdä *Majora's Maskille* jatko-osan? Game Boy Color-versiotahan ei oteta lukuun.
4. Aikooko Enix julkaista *Star Ocean 3:n?*
5. Onko PSonen kapasiteetti sama kuin PlayStationinkin?
6. Julkaistaanko uutta *Pilotwingsia* koskaan?
HENKKA

MOI HENKKA!
1. Tällä hetkellä Nintendo ei halua edes puhua suunnitelmistaan nettiverkon suhteen. Todennäköisesti julkaisua viivytellään kunnes Gamecube-pelejä voi pelata onlinena.
2. Kyllä.
3. Uutta *Zelda*-seikkailua tuotetaan parhaillaan Gamecubelle.
4. Kyllä, se julkaistaan PlayStation2:lle ensi vuonna.
5. Se on täysin sama kone hieman pienemmässä koossa.
6. Nintendolla ei ole suunnitelmia sarjan kolmannen osan suhteen, joten sen julkaisua on turha odotella tapahtuvaksi lähiaikoina.
SP

MOI!
1. Milloin *Excitebike 64* oikein julkaistaan? Luin elokuun Super Powerista arvostelunne, mutta en ole nähnyt peliä missään liikkeessä. Onko hommassa jotain mätää?
EXCITEBIKER

MOI!
1. Kirjoitimme *Excitebike 64:sta* elokuun numerossamme mutta emme arvostelleet sitä. Hiljattain kuulimme ettei Nintendo aio julkaista peliä Euroopassa. Yritys vetoaa siihen, että motocross ei ole täällä riittävän suosittua.
SP

Seuraavassa numerossa
LARAN UUSI ELÄMÄ

Tomb Raider Chronicles oli erään aikakauden päätös. Vuoden ensimmäisessä numerossamme emme ainoastaan arvostele kyseistä peliä, vaan syvennymme myös siihen, mitä tulevaisuudella on tarjota Lara Croftille. Vierailemme *Tomb Raider* –elokuvan kuvauksissa, tapaamme Angelina Jolien ja haastattelemme Laran PlayStation2 –debyytistä vastaavaa työryhmää.

Arvosteluissa mm. *The World is not Enough, Sega GT, Mickey's Speedway USA, FIFA 2001, TimeSplitters, Pokémon Trading Card Game, The Grinch, Donkey Kong Country, Dancing Stage Euro Mix, Strider 2* ja monia muita.

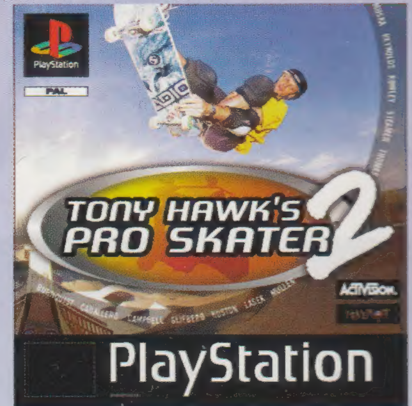
BONUS

Joulun parasta peliviihdettä



Toy Story2 Platinium
Buzz Lightyearin
pelastuspartio

199,-



PSX Tony Hawk´s
Pro Skater2
Skeittipelien aatelia

329,-



PSX Spiderman
Hämähäkkimies
upeassa 3D seikkailussa

329,-



Dave Mirra Freestyle BMX
Uskomattomia temppuja
BMX pyörällä

329,-



Star Wars Demolition
Hillitöntä räiskintää

299,-



Blade
Pelasta ihmiskunta
pimeyden voimilta

299,-



Ducati World
Haastavaa ja vauhdikasta
moottoripyöräilyä

299,-



Vanishing Point
Ilmestyy 19.1. 2001
toimintaralli

289,-

YkkösBonusta
ostoistasi

MAXI Euromarket



BONUS

YkkösBonus – sitä saat melkein mistä vaan